no.580
1999年 2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

SNK業務用「ネオジオ」ソフト

中台両国で12月 コピーヤー摘発

広州市では販売4社に対し第2弾
台北市では大がかりなコピー工場

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は十二月、中国広東省広州市でコピー品販売の四社が摘発され、また台湾・台北市でコピー品製造工場が摘発されたことを明らかにした。いずれも業務用「ネオジオ」システムのTVゲームソフト無断コピー品に関わるもので、こうした法的手続きをさらに強化していくとしている。

中国・広州市の工商行政管理局（AIC）は十二月二日、同市内で「ネオジオ」無断コピーソフトを販売していた華南遊戯機経営部、曙光遊戯機経営部、偉興遊戯機配件経営部、佳楽電子遊戯機商行を商標権侵害の疑いで家宅捜査した。その結果「メタルスラッグ」、「同2」、「ネオジオカップ98」、「ショックトルーパーズ2」、「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」、「サムライショーダウン3」、「同4」、「リアルバウト・フェイタルフューリー・スペシャル」などの無断コピーソフト二十七個を押収。また中身はオリジナルだがカートリッジケースにコピーシールを貼付していたコピー品二十八個も押収した。

無断コピーソフトは、マスクROMによるものと、フラッシュROMによるものの二種類あった。

SNKではこれらの販売業者によりコピーソフトが売られていることを突きとめ、商標権侵害で広州市AICに行政処分の申し立てをしていた。今回の捜査の結果、押収したコピー品は廃棄処分となり、それぞれの業者に罰金が言い渡される。

広東省では九八年六月、広州市と番禺市で計五社が同様に摘発されており、今回は第二弾となる。一回目ではコピー販売の大手、華立電子などに対し打撃を与えたが、その後もコピーソフトが出回っていることから、二回目の摘発となった。今回摘発された四社のうち一社は取り調べに際し、コピーソフトの仕入れ先として華立電子の名前を挙げたとされている。

中国・広州で摘発された偉興（上）、曙光での家宅捜査のもよう

無断コピー品を 3万個以上製造
TVなどで大きく報道

台湾の台北市警察は十二月十九日、台北市文山区三番街の事務所内で「ネオジオ」ゲームソフトの無断コピーソフトを製造していた優遊開発有限公司（劉守利社長）を、商標権侵害と著作権侵害の疑いで家宅捜査した。

その結果、「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」、「同98」、「メタルスラッグ2」、「ザ・ラストブレード2」、「ネオジオカップ98」などの無断コピーシール三万七百十九枚、無断コピーソフト（半完成品を含む）三千六百九十五個、無断コピーソフト製造用の生基板二百十九枚、ケース九百九十個、カートリッジ取扱い注意書きシールの無断コピー品約一万枚などを押収した。

事務所は集合住宅内にあり、オリジナルゲームカートリッジのマスクROMからデータを読み取る装置や、フラッシュメモリーにデータをコピーするROMライターなどもあり、生基板にフラッシュROMを取り付け、コピー品のカートリッジを生産するという、完全なコピー工場となっていた。なお、SNK以外の日本のメーカー製TVゲームの無断コピー品もあったが、捜査の対象外なので押収されていない。

今回の摘発は十一月二日にSNKが商標権侵害で、また米国子会社のSNK・オブ・アメリカ社が著作権侵害で、台北市警察に告訴したことに基づく。著作権侵害の申し立ては、台湾と米国間の協定によるもの。

優遊開発の海外名はKortai Trading。劉守良社長（デビット・リュー）は楽華電子、Gシステム台湾の社長でもある。二日間身柄を拘束され、取り調べを受けた後、送検された。

優遊開発での「ネオジオ」無断コピーソフトの製造能力は、シールコピーなどから見て三万個以上で、SNKでは数十億円の損害を受けていたと見ている。それほどこのコピー工場の規模は大きかったわけで、台湾のテレビ局、新聞などマスコミはこぞって報道した。

SNK法務部では台湾でのコピー工場摘発について、「マスコミが大きく報じたことから、コピー抑止という点で大きな効果があった。また広東省など中国のコピー品販売業者にも大きな動揺を与えたもようだ」としている。

台湾・台北の優遊開発で、下は家宅捜査を受けた工場のようす。左は生基板に半分ほどROMを載せた半完成品の山

ナムコとセガ社受賞

98年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

本紙チャートのデータに基づく九八年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおり、ソフトウェア部門でナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳3」、完成品タイプ部門でセガ社のCGガンゲーム「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」と決定。小社では十二月下旬、ナムコの中村雅哉社長と、セガ社の鈴木久司副社長にそれぞれ記念楯を贈った。

記念楯を手にしたナムコの中村社長

ナムコ「鉄拳3」は九七年三月発売で国内一万五千枚、海外二万枚を出荷。九七年度でも一位で、二年連続の受賞。家庭用ソフトも「PS」用で大きく伸ばしている。中村社長は、内外の業務用市場は困難な局面にあるが、「欧州でどれほどビデオゲームが役立っているか、など問い直すことにより積極的な市場開発を進めたい」と語っている。

セガ社「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」は九七年三月発売で、国内千六百台、海外七千台を出荷。「ナオミ」基板による「同2」は二万台ベースで計画を進めている。鈴木副社長は、「ストーリー性を持たせた。恐いものを倒す解放感があるのが好評」とし、「同2」ではイタリア取材も実施しており、さらに面白くしたと語っている。

セガ社の鈴木副社長（左）とAM通信社の赤木社長

前回承認した

「基準」改正を差し戻し

JAMMA理事会、アジア展は見直しへ

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は十二月十七日、第五十回理事会を開き、前回理事会で決めた「健全化を阻害する機械基準」改正決定を取り消し、起案した倫理部会に差し戻すことになった。代理二名を含む全理事と監事二名が出席。通産省・産業機械課から三名出席した。

高橋和治専務によると議事内容は次のとおりとなっている。まず会員の入退会について、正会員として㈱ボディソニック・ラボ（本社東京、今村嘉男社長）と北日本通信工業㈱（本社福島県須賀川市、松川稔社長）の入会が承認された。また正会員の㈱アイマックスが十月二十日付で、㈱リバーサービスが十一月三十日付で退会した、との報告があった。

九八年のAMショーの収支仮決算案が示され、剰余金約千二百九十四万円はJAMMA九五%、JAPEA五%の割合で配分される見通しとなった。剰余金は九七年度と比べ約二千四百万円少なかったが、これは出展小間が百八小間少なくなったのが最大の理由とされている。一般入場者は六千人増えたが、入場料を値下げしており影響していない。予算をオーバーした経費は追加照明の電気工事費、TVコマーシャルの広告代など。以上を了承した上、次回もJAPEAと共催することを決めた。

コピーヤー摘発を世界的規模で進めているとされる、日米共同機構AAGは、九九年三月で期限切れとなるが、さらに一年延長することにした。AAGの活動内容はここ数年明らかでないが、AAGを停止させると再開する際費用が高くつくことなどの理由で、存続させることにしたもの。JAMMAから顧問料として月額千ドルを支出し、三ヵ月ごとに報告させるとしている（これまでの報告は不明）。

九九年のAMショーの実行委員長に木村雅三理事を選んだ。すでに三年連続して就任しており、二〇〇〇年の実行委員長は交代することとし、それを木村氏が指名することにした。九九年のAMショー合同パーティーの会場はホテルオークラにすることになった。

部会・委員会の再編はなお流動的で、調査・情報部会の下に新たに調査委員会を設けることにした。メンバーは株式公開会社など十一社で、年四回ほどデータを持ち寄り業界データをまとめる。委員長は未定。これは通産省が、三協会による実態調査はあるが製造業としての市場動向データがない、と指導してきたもの。不況の際、雇用調整助成金の指定業種になるためにも必要としている。

前回理事会（十月二十一日）に決定した「健全化を阻害する機械基準」大幅改正は、実施することが不可能なことから取り消し、起案した倫理部会（金沢義秋部会長）に差し戻すことになった。同基準の実施に当たりオペレーターの意見を聞くことになっていたが、AOUからは「改正に反対する」との回答だった。「十八歳未満の者に使わせないゲーム機を、十八歳未満の者が入場できるゲーム場に設置すること自体、混乱を招くことになる」というのがその理由だ。理事会で承認したり、決議したりした事項でも撤回されることがある実例のひとつとなった。

なお同基準改正に対するAOUの対応は、これまでのところ明らかにされていない。

JAMMA主催の「アジアAMショー」九八年分（十二月、上海）の報告書が提出された。これに伴い、九九年以降分をどうするかが問題になった。高橋専務は触れていないが、理事会では「もうひととおり実施したので、止めにしよう」という具体的な意見があった。しかし、賛否をこの場で明らかにせず、次回また検討することになった。

もし実施するとしたらアジアAMショー99は、台湾の台北、韓国のソウルを候補地に十一月か十二月に開催する見込みだが、未定。

以上のほかか①英国ATEI99（一月二十六－二十八日、ロンドン）開催に伴い日米欧の業界サミットで、日本側から「EU域内でのAM産業に関わる各種規制のありかたについて各国業界の意見を聴く」ことが了承された。②高橋専務がIAAPAショー98を訪れ、その報告をまとめたなど。

理事会に引き続き、AMショー委員会が開かれた。JAPEAから二名出席した。九八年AMショーの仮決算が了承され、九九年AMショーは前回同様共催することを決めた。

JAMMA第50回理事会（12月17日）のようす

AOUエキスポ99

小間数は7.7%減

1月12日に小間位置決定

AOU主催の「AOUエキスポ99」（二月十七・十八日、幕張メッセ）の出展申し込みは十二月十五日に締め切られた。一月十二日には出展社小間位置が決まるが、申し込み小間数は前年比七・七%減の九百三十九小間（主催者ブースを除く実質出展小間数）、出展社数は前年と同じ六十八社になる見通しとなった。

二十小間以上の出展社と小間数（カッコ内は前年の小間数）は次のとおり。セガ社100（80）、コナミ95（80）、ナムコ70（85）、タイトー65（65）、カプコン50（40）、SNK40（80）、シグマ40（40）、バンプレスト40（40）、アトラス30（30）、サミー28（25）、トーワジャパン24（24）、ジャレコ21（20）、エイブル20（22）。

前回出展して今回出展しないのはサンワイズ、タカラアミューズメント、パワーリンクなど十四社。前回出展しなかったが今回出展するのは船井ヒューコムなど十四社。しかし出展社の中には、すでに経営破たんしている会社もあり、出展社数と小間数とも調整されることを含め、なお流動的となっている。

なおAOUエキスポ99の展示会場は前回と同じ幕張メッセの一－三ホール。また初日の夜開かれる「AOU懇親会」の会場は、例年どおり東京の赤坂プリンスホテルとなっている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人（都道府県名）、登録/公開番号、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十二月二日＝「メダルゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2830764㊕、7－29839。「ゲーム装置」、同、2830863、8－314987。「走行模型体」、コナミ㈱（兵庫）、2831197、8－239566。

十二月九日＝「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2833503、7－29656。「景品取得ゲーム装置」、同、2833514㊕、7－56678。

十二月十四日＝「プライズゲームマシン」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2836473、6－25672。

実用新案登録（旧）

十二月二日＝「手投げボーリングゲーム装置およびビリヤード装置」、㈲ズック（東京）、2586043、5－20111。

実録実用新案

十二月四日＝「携帯用ゲーム機」、㈱ユニオン工業所（神奈川）、3054310。

十二月八日＝「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、3054694。

特許出願公開

十二月二日＝「遊技機」、㈱三共（群馬）、10－314369。「遊戯機のシンボル表示装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、10－314370。同、10－314371。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（大阪）、10－314372。同、前川正義（神奈川）、10－314373。「スロットマシンのメダル循環用ボックス」、㈱京楽（愛知）、10－314374。「楽音ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、10－314443。「光通信を利用したゲーム機等の管理システムおよび光通信システム」、㈱船井電機研究所（東京）、10－314444。「ビデオゲーム装置」、㈱カプコン（大阪）、10－314448。「ビデオゲーム装置、およびビデオゲーム装置におけるキャラクタメモリへの色情報の格納方法」、同、10－314449。「ゲーム装置」、同、10－314451。「統合型ゲームシステム」、㈱ボディソニック・ラボ（東京）、10－314450。「ゲーム装置」、有吉久（埼玉）、10－314452。「ゲーム装置、ゲーム表示方法及び記録媒体」、㈱セタ（東京）、10－314453。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、10－314454。「携帯型電子ゲーム装置」、㈱シーアンドシーコミュニケーションズ（東京）、10－314455。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、10－314456。「模擬釣り竿装置」、㈱ナムコ（東京）、10－314457。

十二月八日＝「遊技機」、丸井稔（大阪）、10－323416。「絵柄合わせゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、10－323417。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、10－323418。「画像処理装置及びキャラクタ形態設計装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10－323455。「シューティングゲーム装置、シューティングゲーム方法および可読記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、10－323456㊕。

十二月十五日＝「プログレッシブゲームシステム」、コナミ㈱（兵庫）、10－328354㊕。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、10－328351。同、前川正義（神奈川）、10－328353。「スロットマシン用のスタートスイッチ」、㈱大都技研（東京）、10－328352㊕。「傾斜検出装置と傾斜警報装置」、㈱タイトー（東京）、10－328407。「コンピュータゲーム機」、ソニー㈱（東京）、10－328408。「提供媒体、並びに共有仮想空間提供装置および方法」、同、10－328416。「レーシングゲームの画像データおよび画像処理プログラムが記録された記録媒体ならびにレーシングゲーム装置」、カルソニック㈱（東京）、10－328409。同、10－328418。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、10－328410。「ビデオゲーム装置、およびプログラム記録媒体」、㈱カプコン（大阪）、10－328411。「ビデオゲーム装置の制御方法、およびビデオゲーム装置」、同、10－328417。「バイオフィードバックゲーム機器」、㈱アムテックス（群馬）、10－328412。「テレビゲーム用操作器」、㈱ワコム（埼玉）、10－328413。「ゲーム装置及びゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、10－328414。「乗馬ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、10－328415㊕。「観覧車」、泉陽機工㈱（大阪）、10－328419。「移動式パノラマ映像鑑賞施設」、林雅彦（東京）、10－328420。

「ゲームマシン」のウェッブサイト
http://www.ampress.co.jp/
ニュースレリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

臨海副都心の複合AM施設

名称「パレットタウン」

「ネオジオワールド」と屋外遊園施設

東京の臨海副都心で大規模なAM複合施設の建設を進めている企業グループ八社による運営協議会は十二月十六日、同施設全体の名称を「パレットタウン」に決定したと発表した。

これは新交通システム〝ゆりかもめ〟青海駅前の約七万三千平方㍍に建設されるもの。AM施設は㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、高堂良彦社長）が屋内型テーマパーク「ネオジオワールド東京」、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、南雲龍夫社長）が大観覧車、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）が二機種のタワー型スリルライドをそれぞれ設置する。このほか各種商業施設や自動車テーマ館などが配置される。同運営協議会は「さまざまな施設が集まり輝きを一層増すような街作りをめざすことを、多くの色をのせたパレットに例えた」としている。

全体の総事業費は約五百億円。今年三月（商業施設は夏）オープンの予定で、年間千二百万人の集客を見込んでいる。

うち〝ネオジオワールド東京〟は建築面積約七千七百平方㍍、延床面積二万八千平方㍍の四階建てで、三－四階での運営。一－二階は駐車場となる。〝アメリカンエンターテイメント〟の発想を採り入れた演出型アトラクション（ローラーコースター、ダークライド、映像シミュレーター、ウォークスルータイプなど）十種類をメインに設置。また〝ネオジオハイパーボウリング〟やカラオケルーム、ビリヤード、飲食店も含め構成される。

また屋外に設置される大観覧車は直径百㍍、高さ百十五㍍。タワー型スリルライドは地上五十八㍍まで急上昇する「ハイパーシュート」と急降下する「ハイパードロップ」で、屋外遊園施設と屋内パークで年間二百万人の集客を見込んでいる。

臨海副都心に3月オープンする「パレットタウン」の完成イメージ

タイトー「スペイン坂店」

スタジオを併設

プリント、DJ、メイクなど

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、東京・渋谷にある直営ロケ「テイルトスペイン坂店」内にサービスを提供するコーナー「チックステーション」を新設、店名を「タイトーステーション・スペイン坂店」と変更し十月十七日オープンした。

同店がある通称〝スペイン坂〟にはとくに高校生が多く集まることから、高校生を中心とするティーンエイジャー向けに同コーナーを設けたもの。改装費五千万円、年間売上げは改装前の二〇%増の三億円を見込んでいる。

同コーナーは三種類あり、それぞれ協賛企業とのタイアップにより運営している。①フォトスタジオ「ハイチック」（コダック協賛）＝プロカメラマンが撮影した写真をパソコンに撮り込みA5版（七百円）かA4版（千円）にプリントする。②DJブース「クラブチック」（アサヒ飲料協賛）＝個人、企業向けにブースを時間貸しするほか、雑誌で話題の高校生によるライブなどを行なう。③メイク＆ネイルスタジオ「スタジオチック」＝メイクアップアーチストの東テツロウと提携し、ネイルケアやヘアメイクなどを有料で行なう。

同社では「ゲームと同じ若者層を対象とする異業種とタイアップすることにより新型複合AM施設に生まれ変わる。同店をそのモデル店とし、今後同様の店を展開する」としている。

タイトー直営店内に併設された「チックステーション」の一部にて

家庭用ダンスゲームを

業務用に共同開発

アトラスとナムコが

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、業務用CGダンスゲーム機「バスト・ア・ムーブ」を共同開発したと十二月二十一日発表した。

同ゲームは㈱エニックスの「PS」用同名ソフトをもとに業務用化したもので、アトラスがその許諾を得て、ナムコがCG基板「システム11」を使い専用キャビネットに組み込み開発、製造する。

業務用「バスト・ア・ムーブ」は、画面の指示どおりに三つのボタンと一つのフットペダルを操作し、画面上のキャラクターを踊らせるとともに、もう一つのボタンでリズムを奏でるというゲーム。アップライト型で二人同時プレイも可能（本号「話題のマシン」参照）。予定価格百二十八万円で一月末に発売。アトラスが販売元となり、ナムコからも発売される。

ナムコはTVゲーム分野で同社基板を使った他社との共同開発ゲームも供給しているが、今後はTVゲーム機だけでなく「業務用AM機器全般にわたり、業務用のノウハウを持たないソフトメーカーにもキャビネット設計などを含めた技術提携や流通販路のバックアップにより、取り扱い製品の拡充を図っていく」としている。

なお家庭用「バスト・ア・ムーブ」は九八年一月に発売され、これまでに約四十万本を販売した人気ゲームソフトとなっている。同ゲームの名称はタイトーの業務用TVゲーム「パズルボブル」の海外名と同じものだが、タイトーはエニックスに対し名称使用のライセンスしているとのこと。

ナムコ、中村社長年頭挨拶

HDEめざし挑戦

ナムコは一月五日、中村雅哉社長が次のような趣旨の新年挨拶を述べたことを明らかにした。

厳しい市場環境は一向に好転の兆しをみせない。個人消費の冷え込みへの打開は一筋縄ではいかない。

ナムコは二十一世紀に向けて、グローバルな視野で研究・開発からオペレーションまで、価値ある事業連鎖を有効に活用して、デジタルメディアと精神性とを融合した「ハイタッチ・デジタル・エンターテインメント」という至高の目標に挑戦して行くとともに、株主に対する十分な応報（高ROEの実現）に応える高株価経営を目指す。

これらの実現のために、各個人の能力を最大限に発揮させる人材活用、研究・開発部門と営業部門とが経営の両輪として噛み合い、新しい事業を共創し、活性化を生み出す組織改革や業務改革にも着手して行きたい。

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さてこの度、弊社が発売致しましたビデオゲーム「Puzz Loop（パズループ）」は、弊社が独自に開発・製品化したもので、文化庁に著作物として登録をすませているものであります。

（登録番号第16318号の1）

本ゲームを弊社の許可なく無断で模倣又は、これに類似する商品として製造・販売・輸出入、及びこれらの機械を使用して営業する等の行為は、著作権法・工業所有権法・不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

特に、最近東南アジアより弊社の商品の類似品（ラップラップパズル、ファニーボブル等）が、日本国内に輸入されている状況が確認出来ております。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜りたく存じます。

なお万一、違反行為があった場合は、弊社は断固たる態度でそれに対処する所存でございますので、ここに謹んでお知らせ致します。

平成十年十二月

東京都杉並区阿佐谷北一―四六―四
友和ビル五階
株式会社 ミッチェル
代表取締役 尾崎ロイ

「ネオジオポケット」上海で計画発表
中国では二百万台目標

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK)は十二月三日、中国・上海の花園飯店でハンドヘルドTVゲーム機「ネオジオポケット」に関する記者発表会を開いた。

これは同機を中国へ出荷するに当たり、同機の紹介とともに販売についての考え方などを説明したもので、アジアAMショーの前日に開かれ、報道関係者約百五十人が集まった。

SNKから高堂社長、海外本部の宮島博部長、商品開発本部の松本裕司部長、香港子会社であるSNKアジア社の芳井沢人副社長、中国総代理店であるジェダトレーディング社(香港)のモハメッド・イクバル氏が出席した。

高堂社長は、「当社は九〇年に業務用TVゲームのカセットシステム『ネオジオ』を世に送り出し、今日までの八年間で世界六十五ヵ国に百四十万台以上のマザーボードが普及しており、うち三十万台が中国で使われている。ゲームソフトは他を圧倒するコストパフォーマンスで二百タイトル以上を供給してきた。この『ネオジオ』ゲームをもっと多くの人々が楽しめるよう、業務用の技術とノウハウを結集し小型化したのが『ネオジオポケット』だ」と挨拶した。

上海でのSNK「ネオジオポケット」記者発表会のようす

宮島部長は、「当社初のハンドヘルドゲーム機『ネオジオポケット』は日本および香港、台湾、シンガポールなどで十月二十八日同時発売し、一ヵ月間で合計八万台を販売、うち日本では六万台売れた。海外向け本体は累計で十二月末までに五万台、三月末までに十万台の販売を目指す。中国市場へはアジアAMショーを販売のスタートと考え、初年度目標は二百万台」と語った。

また同氏は中国への販売戦略について、「業務用『ネオジオ』基板を中国で最終的に百万枚の普及をめざしながら、完成品の販売にも力を入れ、業務用での販売網とファン層をもとにして『ネオジオポケット』の市場を拡大していく。ただ中国での法律、規制、商習慣などを考えながら販売態勢を確立させていきたい。また無断コピー品の製造、販売、購入はすべて違法だという啓蒙運動も引き続き強めていく。なおカラー版も春ごろ発売するが、モノクロとカラーはそれぞれ別の市場があるものと考えている」と説明した。

松本部長は『ネオジオポケット』の機能など特徴について説明した。なお会場には現地で採用したキャンペーン嬢〝ネオジオポケットガール〟が二人披露された。この後報道関係者を招き懇親パーティーを開いた。

コナミ「チルコポルト」
明石と南津守に
メダルゲーム含む8号営業

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は直営ゲーム場「チルコポルト」の十店目「明石店」(兵庫県)を十一月二十日、十一店目「南津守店」(大阪)を十二月十七日、それぞれオープンした。

「明石店」は、家電量販店と書店、飲食店が入った複合施設「とくとく世界館」内の一階での運営。約千平方㍍のフロアに約二百台のAM機を設置している。

「南津守店」は、ホームセンターや飲食店などが入った大型複合施設内の一・二階での運営。フロア面積は一階六百六十平方㍍、二階四百平方㍍の計千六十平方㍍で合計約二百台のAM機を設置している。

両店とも同社音楽シミュレーションゲームを中心に、その他TVゲーム機、プライズマシン、AM自販機、大型メダルゲーム機などを配置した風営八号店で、営業時間は午前十時から午前零時まで。同社では「チルコポルト」を「コナミのAM施設ブランドとして定着させるため、直営店のほか合弁やレンタル店なども今後展開していく」としている。

セガ社ATP
巡回型アトラクション追加

セガ社ATP「東京ジョイポリス」などで新アトラクション二種類がオープンした。

一つはウォークスルータイプの「アステロイドゾーン」で、映画「アルマゲドン」とのタイアップによるもの。宇宙空間と世紀末をテーマに同映画の一場面の上映や趣向を凝らしたさまざまな演出がある。所要時間三分、利用料金三百円。東京を含む六ヵ所のATPに新設された。

もう一つは「名探偵おばタンの事件簿」で、店内五ヵ所のチェックポイントを巡り事件を解決していく店内回遊型。利用料金五百円。東京と横浜の二ヵ所に設置された。

マイクロマウス大会
海外からも参加
エキスパート部で韓国1位

自立型ロボットによる競技「第十九回全日本マイクロマウス大会」が十一月二十一～二十三日、東京・北の丸の科学技術館で開催された。

これは㈶ニューテクノロジー振興財団主催、㈱ナムコの特別協力により毎年この時期に開かれているもの。競技はロボット自身が状況を判断しながら進めていくもので、製作者のエレクトロニクス技術とメカ技術を競うことになる。

競技種目は迷路通過時間を競うマイクロマウス、ライン上を走行するロボトレース、迷路の中に置かれた円筒を逆さまにするマイクロクリッパー、小中学生が工作教室で作ったロボットによるロボトレースジュニアの四種類があり、計約二百台のロボットが出場した。

マイクロマウス競技はエキスパートとフレッシュマンの二部門がある。エキスパートには米国、韓国、シンガポールからの参加も含めロボット三十二台が予選に出場、うち十九台とシード三台の二十二台が決勝に進み、十八台が完走した。その結果、韓国のロー・チャンヒュン氏(コリア大学)のロボットが見事優勝、以下五位まで韓国勢が占めた。フレッシュマン部門は四十一台が出場、二十二台が完走し、竹之内敬志氏(新潟コンピュータ専門学校)が優勝した。

ロボトレース(七十三台出場)は池裕厚氏(同)が、マイクロクリッパー(十台出場)は太田智宏氏(芝浦工大)が、またロボトレースジュニア(二十八台出場)は江刺利彦君(小学五年生)がそれぞれ優勝した。なお各競技にはナムコ賞など特別賞も設けられた。

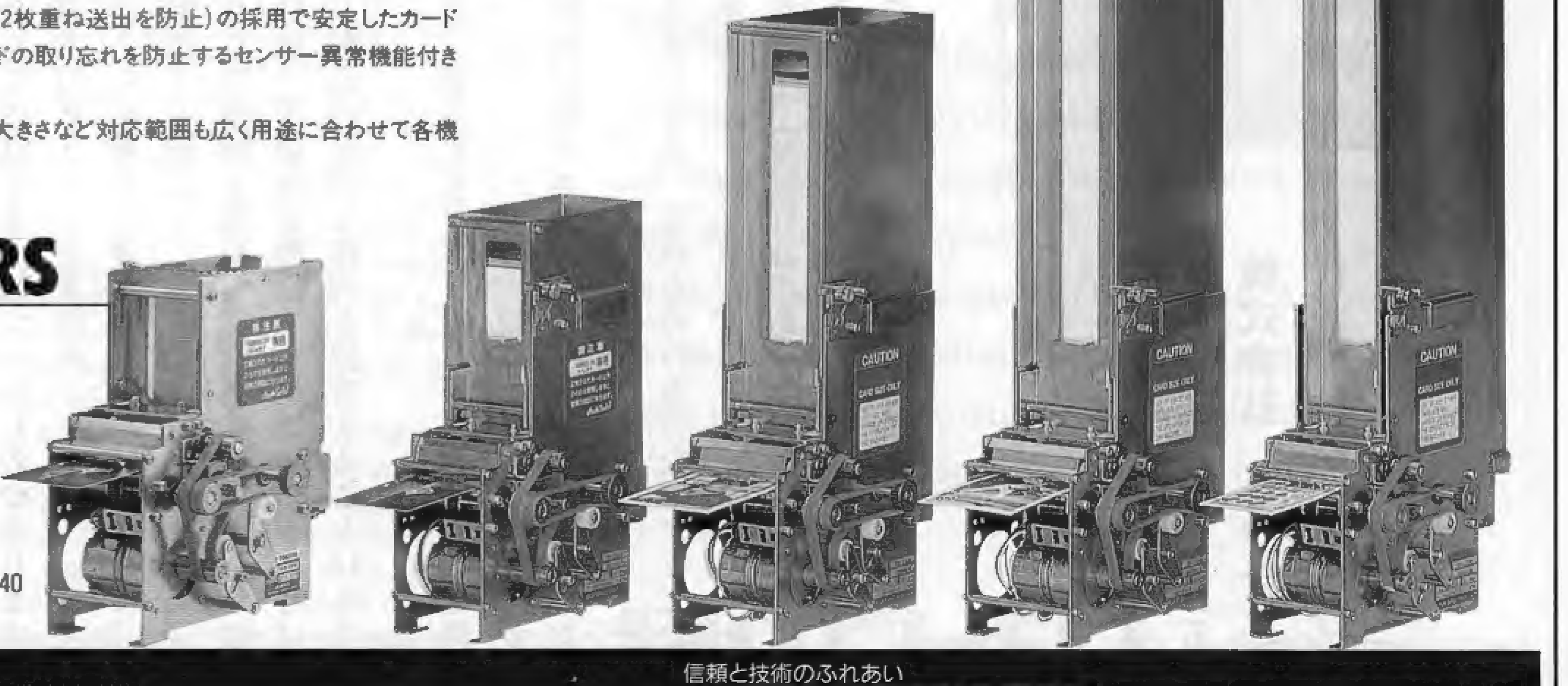
マイクロマウス競技風景、審査員席の右端はナムコの田代泰典取締役

あらゆる業種のニーズに信頼と技術で対応します。

世界中で使用され、確実な払出しで定評のカードディスペンサーシリーズ。
新クラッチ方式(連続2枚出しを防止)や逆転ローラー(2枚重ね送出を防止)の採用で安定したカード払出しを約束します。また、センサーへのいたずら、カードの取り忘れを防止するセンサー異常機能付きで、使いやすさやセキュリティの対策も万全です。
テレフォンカードやキャラクターカードなど材質の厚み、大きさなど対応範囲も広く用途に合わせて各機種から選択できます。

CARD DISPENSERS
カードディスペンサー

●小型カードサイズ：CD-120PC
●テレフォンカードサイズ：CD-200
●クレジットカードサイズ：CD-1000／CD-1000-230
●スクラッチカードサイズ：CD-1100
●ベースボールカードサイズ：CD-1300／CD-1300-340
CD-1300-280A



AsahiSeiko
お客様各位●
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合わせは本社営業部までご連絡ください。
◆警告◆当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社●〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.fsi.co.jp/asahi/

ナムコ、CGアニメ制作で
日本アニメと業務提携
今年中にも第1作「ぎざ耳坊やの冒険」

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)と日本アニメーション㈱(本社東京、本橋浩一社長)は十二月十六日、CGとアニメーションを合成したCGアニメの制作で業務提携することで基本的に合意した、と発表した。

日本アニメーションは「未来少年コナン」、「母を訪ねて三千里」、「あらいぐまラスカル」、「ちびまる子ちゃん」などのヒット作品で知られる日本アニメの老舗で、アニメを通して世界の幅広い世代の人々に感動を与えてきた。

ナムコはAM業界で早くからCG映像の制作、TVゲームへの応用に取り組み、業務用や家庭用などで高度のCG映像を駆使してきている。また人気ゲームをテーマにした低コストのCG映画制作や、子会社の日活を通じての本格的な映画制作にも着手している。

これら両者の技術を融合してCGアニメの制作を進めることになったもので、第一作として「シートン動物記」に登場するウサギの物語「ぎざ耳坊やの冒険」を題材としたCGアニメを九九年中に制作する。

監督、脚本などのスタッフは選考中。製作費は一億五千万円ほどが見込まれている。年末以降にビデオ化、テレビ放映、映画化など進める予定。二作目もシートン動物記に登場する動物を主人公に二〇〇〇年に制作。年に一－二作のペースで進める予定。

CGアニメは、キャラクターなどの立体情報をCGデータ化すれば、動きや視点などを変えても自在に画像処理できるという大きなメリットがある。当初コストはかかるが、この方式だと制作コストが削減できるとともに、これまでアニメでは描ききれなかった映像も可能になる。こうした可能性を引き出すための現実的な一歩となった。

コンパイルに対し
地裁が和議認可
将来性などが評価されて

九八年三月に和議申請した㈱コンパイル(広島県大野町、仁井谷正充社長)に対し、広島地裁は十二月十四日、債権元本の七〇%放棄などを和議条件とする和議を認可した。公告手続き後、一月にも認可が確定する。

同社は約七十五億円の負債を抱え九八年三月に和議申請した後、本社を郊外に移転、大幅人員削減し、広告宣伝費もカットした。十二月七日の債権者集会で、抵当権による相殺分を除く債権六十四億円のうち、元本は七〇%カットし、残り三〇%について九九年十二月から毎年、均等割りで返済するとの和議条件を提示し、承認されている。

経費削減効果が五十億円近くあったこと、ゲームソフト「ぷよぷよ」を中心とした将来性などが評価されたため、和議が可能になったと解されている。

ナムコと谷村電気が
抽選ゲーム開発
TVモニターに接続、催しに

ナムコは、電気機械メーカーの谷村電気精機㈱(本社岩手県、田中護社長)と共同でイベント用抽選機「イベントボックス」を開発、十一月三十日発表した。

これはTVモニターに接続して使うもので、四つのボタンがある本体と小型キーボード(テンキーと○×、四色選択キー)が付いている。

「イベントボックス」

抽選の種類はスロットマシン、ビンゴ、あみだくじなど八種類ある。また早押しや絵合わせなど四種類のミニゲームもできる。景品名などを表示する十六文字までの入力、一、二等などの当選本数の設定なども可能。イベントやパーティーなど用途に合わせた使い方ができる。価格十九万八千円。

論潮
震災4年目

四年前の九五年一月十七日午前五時四十六分に発生し、大きな被害を都市にもたらした阪神大震災について、渦中にいた者としてなお述べておかねばならないことがある。多くの人がまだ起き出していない未明であったため、悲惨な被害を受けずに済んだ、というケースは無数にある。

いつどこで起こるかも知れない大地震であるから、たまたまこういう時刻に起こっただけに、六千四百人以上の死者で済んだのは不幸中の幸いと言わねばならない。この時刻では、通常の鉄道、バスなどはまだ動き出していなかったし、倒壊したビルの事務所、営業所にはまだほとんど人は出てきていない。従って死亡した人の多くは住居としてのビル、家屋、入院先の病院などの倒壊が主な原因となっている。昼間あるいはまだ早い夜間であったなら、被害は何倍、何十倍になるか見当もつかない。

この地震は、はるか離れた東京にも震度一(横浜は二)として伝わった。

しかし村山内閣と政府機関には、午後になってテレビ局が現地の状況を空から中継し始めるまで、ほとんど何も伝わらなかったことになる。官房長官は後に、正確な情報がもたらされていない以上何もできない、と釈明して私たちを呆然とさせた。

正確なきちんとした情報連絡ができないほどひどい状況にあるのではないか、と推察した上で必要な情報収集をしなくて、国民から巻き上げた税金を使う資格はない。大間抜けだと言いたい。

阪神大震災での反省から、必要な緊急連絡網の整備は進められていると思うが、この種の間抜けな政治家、行政官が政府にいる限り同じことが起こると断言できる。かれらは単に、役に立たないだけでなく、必要な行政措置を妨げることになる。

食べ物、水、あらゆるものが手に入らなくなり、人によっては眠る場所すらなくなる。まるで戦場のようだ、と言う人もいたがそのとおりだ。この経験は長く伝えておかねばならない。

人事異動

バンプレソフト
(12月2日) 退任(常務) 永田八郎

ダイワ貿易
(12月14日) 会長(社長) 田中亀雄▽社長(専務) 田中博徳

ナムコ
(1月1日) 日活担当(経理部門担当) 専務川上国雄▽常務経理部門担当(取締役) 経営企画室長田中慶治▽取締役(専務) 研究開発部門担当中村繁一▽兼研究開発事業管掌、取締役第二開発部門担当兼EM開発部長石川祝男

ジャレコ
(1月1日) 開発統括部長(海外部長) 神保宏司▽販売統括部長、萩原良信▽開発2部長、水野豊

事務所移転

魔法㈱・東京事務所＝東京都渋谷区道玄坂二の十の十二、道玄坂スヤマビル8F、☎5459－6850。

㈱禅＝名古屋市昭和区滝川町三十二の一、Emu303、☎(052)834－7200、松川紘士社長。

社名変更

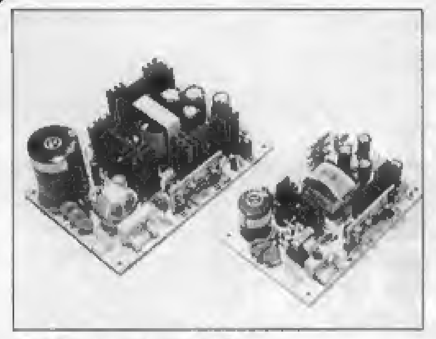
㈱アクーヴ・ラボ(旧・㈱ボディソニック・ラボ)＝東京都江東区亀戸二の三十三の一、BR亀戸1ビル、☎3681－6644、今村嘉男社長。

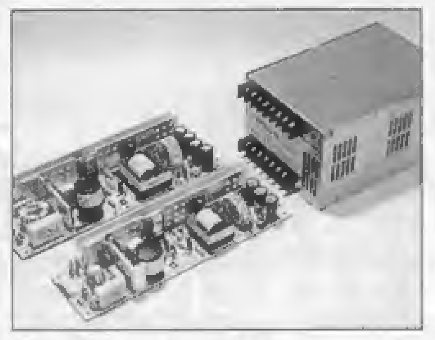
新会社設立

㈲ジー・リサーチ＝大阪府枚方市藤阪元町三の二十の六、☎(090)3288－6438、永田八郎社長。

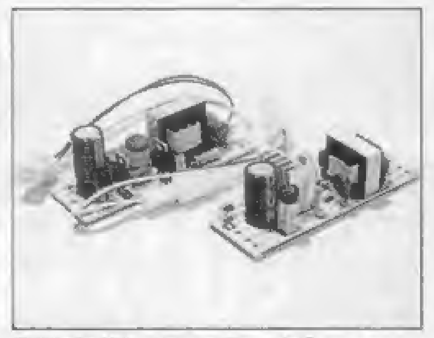
ESDEN POWER SUPPLY
電源機器のパイオニア

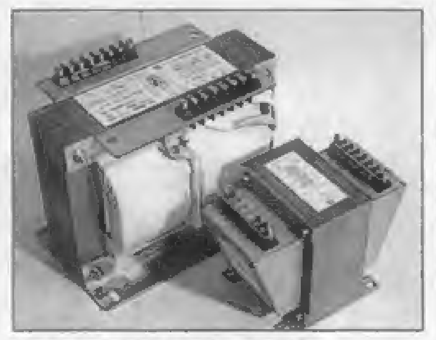
Ⓢは、各種電源トランス及びスイッチング電源・ドロッパー電源の設計・製造・販売メーカーです。
豊富な経験・豊かな実績・スピーディーなOEM設計と高まる信頼性、それがⓈです。


[KCシリーズ]
スイッチングレギュレータ
入　力：AC90～264V
2出力：5V/12V
容　量：25W/40W/50W/60W/75W/90W
その他出力電圧製作可
JET認証取得済
No.0158-61010-002 JET


[ENCシリーズ]
スイッチングレギュレータ
入　力：AC90～132V
単出力：12V/24V
容　量：100W/120W/150W
その他出力電圧製作可
JET認証取得済
No.0158-61010-003 JET

[ENC300シリーズ]
入　力：AC90～132V/AC180～264V
単出力：5V/12V/15V/24V/30V/36V/48V
容　量：300W JET申請中


[蛍光燈インバータ]
入力：AC24V
DC24V/DC12V
[DPS-2] 6～20W
ローコストタイプ
[DPS-5] 15～20W
[DPS-6] 6～10W


[NEA/Bシリーズ]
ノイズエリミネータトランス
(ノイズ低減トランス)
屋内用乾式自冷式
入出力：AC100/200V切換可
単相・50/60Hz・B種
容量：100・200・300・500VA(NEA)
1K・2K・3KVA(NEB)
JET申請中

※納期・価格等詳細については、弊社担当(市瀬)迄お問い合せ下さい。

ESDEN
ESDEN INDUSTRIAL CO.,LTD
エスデン産業株式会社
本社：〒146-0092 東京都大田区下丸子4-7-18
TEL 03-3759-4580 FAX 03-3759-4596
工場：〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995

展開方針

99年の市場開発方向

（到着順）

使いやすい硬貨メカを

旭精工

旧年中は弊社製品をご愛顧いただきありがとうございました。昨年の目標の一つでありましたメダル貸機は、おかげ様でご好評をいただいております。あらためまして感謝申し上げます。今年も引き続きバージョンアップした製品を発表する予定です。

またマスゲーム用にメダル投げ込み式の新しい選別機も発売いたしました。メカ式セレクターではフロントプレート部を各色揃えた「PFB－730」も発表いたしました。筐体色とのバランスで色を選択し、全体のイメージアップにつながる製品と考えております。

ホッパーについては、左右どちらにも振り分け可能なエスカレーター式ホッパーを完成することができました。一台で二台の役割をすることにより、コスト低減の上でもご満足いただける製品でございます。

電子セレクターも充実して参りました。メダルゲームにおける材質選別は他店メダルの排除として徐々に認知されております。

今後もロケーション運営面に深く関わることで、より使いやすく、より安価な製品をお届けできるよう努力して参ります。今後ともよろしくご指導ご鞭撻のほどお願い申し上げます。

（営業課長・川村典世）

新ハードウェアを開発

カプコン

旧年中は弊社製品をお引き立ていただき、誠にありがとうございました。

昨年における弊社のアーケード展開を振り返りますと、商品内容や業績はともかく、技術面では雌伏の状態であったように思われます。多くの弊社製品が、オペレーターの皆様からもエンドユーザーの皆様からも高い評価をいただきましたが、それらはいずれも従来製品の延長線上に位置するものであり、ハードウェアやアイデアの根本的な変革はありませんでした。

しかし無論それは、決して弊社の停滞の徴候ではございません。本年の躍進への、準備期間だったのです。弊社は本年中に、新たな自社ハードウエアをオペレーションの現場へ投入すべく、着々と研究開発を進めております。これが完成いたしました暁には、かつてない斬新な発想と高いクオリティを備えた高収益の製品を、皆様のお目にかけることができるものと思います。

また、すでに発表済みの「パワーストーン」に続き、セガ社の「ドリームキャスト」互換基板「NAOMI」に対応したソフトウェアを、コンスタントにお届けする計画であります。さらに、従来の自社基板である「CPシステムⅡ」および「Ⅲ」を用いて、安定した人気のシリーズ作品を継続展開し、また新たなアイデアを盛り込んだ作品も発表していく予定です。

これら弊社渾身の製品群が、低迷を続けてきた業況を好転させる一助になるものと確信しております。

（取締役AM事業本部長・吉田昌稔）

シューティングと麻雀

彩京

昨年は対戦麻雀ゲーム「対戦ホットギミック快楽天」、縦スクロールシューティングゲーム「ガンバード2」、コミカルシューティングゲーム「スペースボンバー」などの当社製品をご購入いただき、誠にありがとうございました。

相変わらずの不況が続いていますので、当然のことながらオペレーターの方々は、ゲーム基板をより厳選して購入されることと思います。メーカーにとって非常に厳しい状況ですが、この状況を乗り切ることができればメーカーとしての自信と信頼が大きく高まるのだと前向きに考えて取り組みたいと思います。

本年の当社商品開発は昨年に引き続き、お客様からのご要望を多数いただいています対戦麻雀ゲームやシューティングゲームを主力として行ないます。もちろん他のジャンルのゲームも研究開発を進めていますが、まずは主力商品の信用を高めて「彩京の商品ならば安心して購入できる」と皆様から言っていただけるように、より一層の努力をしていきたいと思います。本年も彩京をよろしくお願い申し上げます。

（取締役開発部部長・中村晋介）

新基板採用ドライブ機

タイトー

昨年は弊社製品に対しひとかたならぬご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

私たちを取り巻く経済環境はいまだ混迷を来しており、この業界においてもその余波はまともに受けている状況だと思います。こういう時だからこそ、われわれメーカーは、オリジナリティーを発揮した製品を開発しなければならないと考えます。例えば、一昨年よりご好評の「電車でGO！」のような新ジャンルを考案し、幅広いお客様に店舗に来ていただくことがこの業界の発展につながるものと思います。そこで当社は、今年さらなるチャレンジを皆様にお約束します。

まず、専用筐体におきましては、新高性能CGハードを搭載したドライブゲームを予定しており、ドライブのタイトーのゆえんたる部分をお見せできると思います。また好評いただいている「そろっとーる」の新シリーズ、そして充実したメダルパチンコシリーズと新製品が目白押しとなっております。

次に汎用筐体用としては、昨年発表し発売しました近未来システムボード「Gネット」のラインナップとして、新しい「パズルボブル」をはじめとした新ジャンルのソフトやサードパーティーのソフトと多種多様に、またバラエティーに富んだものをご提供する予定となっております。

つきましては、タイトーが自信をもってお薦めする製品を二月のAOUショーでぜひご覧になっていただきたいと思います。

弊社はチャレンジ精神をもち、皆様方に心から喜んでいただける創造的な製品の開発に全力で取り組んで参りますので、本年も倍旧のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

（取締役CP事業本部長・松高誠三）

ビデオ筐体を景品機に

エム・エヌ・ケイ

現在、活性化の一番遅れている部門がビデオゲーム機で、毎月数本の基板を買い続けても、数十台の筐体の八割が待ち台になっている。いっそのこと、ベンチでも置いて自販機を設置した方が客も喜ぶし、店も活気づくのではないか、との声がかなりのオペレーターから聞かれます。実際に休憩コーナーを作り、ゲームの攻略本を置いて、ビデオキャラクターグッズを販売（本来は非売品なのですが）している店もあると聞いています。お客様の欲しがる景品をプライズ機で提供できたらさらに活性化できると思いませんか。

当社の提案は、筐体の中味をプライズ機改造キットに交換するだけで外寸は変わらず、プライズ機に早変わりさせます。費用はポリゴン基板並みで、売り上げが突然落ちる不安もありません。コインメーターは従来のキャッシュボックス内のメーターが使えるので、集金の手間は従来通り。景品補充はフロントドアを開けるだけ百φと七十五φの混在タイプ（百φのみ十個／七十五φのみ二十五個）。その時、景品メーターで払い出し数をチェックしたりDIPスイッチで払い出し数を調整できます。景品ディスプレイは筐体頭部に展示BOXを用意しました。一番心配なのはゲーム性ですが、心配ご無用です。当社が五年間かけてシリーズ化してきた「ドリームレール」なのですから。カンフータイプの「ドリームシティードラゴン」と〃ハローキティ〃の「ドリームシティラブリー」の二機種をご用意しました。格闘技のシマ、パズルゲームのシマなどにも違和感なく、必ずやお店になじめるものと確信します。

ちょっと離れた倉庫にあるんだけど……、キット交換できる従業員がいないんだけど……というオペレーター様、お任せ下さい。ビデオ筐体をそのまま送って下されば、見事にプライズ機に変身させて、お届けします。ビデオ筐体を減らそうとお考えの皆様、ぜひ当社にご相談下さい。

（代表取締役・琴寄幸雄）

ファミリー向け施設を

豊永産業

近年、さらなる高年齢化が進み、アミューズメント施設においても、親の参加意欲を持たせるファミリー向け施設が要求される傾向が強くなっております。そんな中、弊社も昨年、親子が一緒に利用できる演出型ローラーコースター「ファミリーコースター」の実現に成功いたしました。

本年度はこれらファミリー向け参加型新機種の企画・開発に力を注ぎ、これを中心として全国展開し、またグローバルな市場では、昨年開発しました世界初タイプの大型ローラーコースター「スレッジハンマー」を、本年も引き続き展開していく所存でおります。

景気の低迷が続いているからこそ、今まで以上に低コストで息の長い遊戯施設づくりに、また市場の活性化のため、そして皆様のお役に立てるよう全力投球で臨む所存でございますので、今後とも豊永産業㈱にご期待下さい。

（専務取締役・永楽雅英）

今年の商品

各メーカーが明らかにした

「ナオミ」の新企画商品

セガ・エンタープライゼス

弊社にとって九八年度は、〃メイキング倶楽部〃シリーズのブームが一段落し、これに代わるような市場全体へインパクトを与える強力な商品の開発に、全力をあげて参りました。

特に低迷を続けているビデオゲームにおいては、「モデル3」ボードを中心とし、「バーチャストライカー99」をはじめとするハイエンドな商品を提供して参りました。

九九年度は「モデル3」と並行して、「NAOMI」ボードを効果的に使用した新しい企画の商品作りを行なって参ります。このボードは良質なクオリティーとともに優れたコストパフォーマンスを実現し、オペレーター様にも取り扱いやすく、またパートナーであるライセンシー様に対しては、より良い開発環境を整備し業界に優しいシステムボードをコンセプトに開発いたしました。

メダルゲームについては、今までの概念にとらわれず、よりアミューズメント性の高い商品を提供して参りたいと考えております。

プライズ機においても弊社はいち早く八百円対応の機械、プライズ開発に対応し、施設運営においても八百円景品によるプライズコーナーの活性化を行ない、特にプライズ機内のデコレーション、タイムリーな商品投入、「ラッピング」といった各種サービスなど、エンターテイメント性の追求と運営のノウハウをマニュアル化し、お客様へご提供させていただきました。

いずれにしろ弊社はアーケード機、キッズアミューズなども含め、九九年もすべてのジャンルに対し全方位体制で取り組む所存です。

（AM機器事業本部国内販売部長・山下　滋）

遊びの過程にも対価を

トーゴ

昨年中は弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

本年弊社といたしましては、新世紀に向けての本格的な転換の年と位置付け、新しい市場形態のニーズに呼応した、お客様本位の商品を提供することを軸に、なおかつ、共に需要を喚起できるような、マスクドニーズの商品化にも注力していく所存であります。どうぞ弊社営業スタッフに忌憚のないご意見、ご要望をお申し付け下さい。

商品のキーワードは「コミュニケーション」と考えており、遊んだ結果だけではなく、遊んでいるプロセス自体に対価価値をもたせられるような、ロケーション空間を創出できる環境型商品を目指してまいります。

大型遊戯施設関連では、ローラーコースターを中心に、ファミリーエンターテイメント系施設、廉価型ダークライド、インタラクティブ型バーチャルライド「ホワイト・ウォーター・ラフティング」などを、またゲーム機・乗り物関連では、ご好評いただいておりますカーニバルシリーズ、ファミリーメダルゲームを中心に、低価格で高インカムの商品を展開いたします。

微力ではございますが、全社一丸となって皆様、業界の発展のために努力いたす所存です。本年も相変わらずのご支援ご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（販売部部長・弘田昭彦）

先を見据え独自発想で

ナムコ

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年当社はオペレーターの方々により低コストで安定した利益を上げていただくべく、中型ビデオゲームでは安定した人気の「タイムクライシス2」、新発想のバラエティー対戦ゲーム「パニックパーク」など、エレメカでは若者のトレンドをとらえた新感覚の「テクノドライブ」から純粋なゲーム性が特徴の「クールガンマン」、そしてプライズものでは高インカムを持続した「目方でドンピシャ」などを投入して参りました。

しかし日本経済はいまだ危機を脱しておらず、長いトンネルから抜けきらないでおりますが、このような曇り気味の市場であるからこそ、私どもアミューズメント業界は消費者の心が和らぐような製品開発に向け努力すべきと考えます。

そこで本年は現状を〃市場が低迷している〃ととらえず、〃次へのステップの時〃ととらえ、製品の性能やCGグラフィックなどの技術面のみならず、変化の速い市場のニーズに対応できるよう、先を見据えたナムコ独自の新しい発想のゲーム性を追及していきたいと思います。

具体的には小型ビデオゲームの人気格闘シリーズをはじめ、中型ビデオゲームについては現在お使いいただいているヒット製品のキット販売や、最新基板〃システムスーパー23〃を使用した「タイムクライシス」をもしのぐシューティングマシンからスポーツものまで、幅広くラインナップいたします。

エレメカに関しては、体を使ってだれでも気楽に遊べるチャレンジゲームを中心とした新タイプの製品を投入し、さらに一般向けに小型で低価格のスポーツアトラクションマシンの発売も予定しております。

また、製品のラインナップの一層の強化を図るため、他社との共同開発や技術提携も積極的に行なっていくつもりです。本年もよろしくお願い申し上げます。

（常務取締役・猿川昭義）

TVゲーム開発を強化

カネコ

昨年中は弊社製品にご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

昨年を振り返って見ますと日本経済全般の不況を受け、AM業界もまた予想を上回る厳しい状況にありました。オペレーターの皆様におきましても、売上げ低下により次への投資ができず、また売上げが下がるという悪循環が見られると思います。

そのような中、弊社といたしましては〃ローリスク・ハイリターン〃のコンセプトのもとスタートしました「スーパーカネコシステムボード」用ソフトの開発強化を今一度見直し、あらゆるジャンルのゲームを展開し、品質の良い製品の購入しやすい価格でのご提供を持続させていきたいと考えており、今後も微力ながら業界全体の発展のため努力して参ります。

本年も弊社製品をより一層ご愛顧賜りますようよろしくお願い申し上げます。

（販売部係長・新宮健一）

実績踏まえた製品導入

サノヤス・ヒシノ明昌

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。昨年は世界全般にわたって、景気が停滞、なかなか希望の光が見えない年となってしまいました。これからも厳しい情勢が続くと予想されますが、雨降って地固まるのたとえもあり、何とか突破口をわれわれレジャー業界も切り開いていきたいものです。

景気が悪いと言って、われわれは手をこまねいているわけにはいきません。おかげさまで昨年は、ドイツのアニメーションメーカーとの提携によるサーカス人形館を枚方パークに春オープンし、好評をいただいております。続いて「ラピッドリバーライド」「スカイシップ」を夏に三井グリーンランドでオープンと、わが社の製品のレパートリーをさらに広げることができたことは、皆様のおかげと感謝しております。また初めての試みとして〃キティちゃん〃のキャラクターをデザインした遊戯施設も導入。ハード面ばかりでなく、ソフト面の重視、充実を目指しております。

一方、観覧車では、もう皆様はすでにご存じのことと思いますが、大阪・梅田で大好評を博しております阪急HEPFIVEの観覧車。ビルの中に設置したのも初めてなら、世界でも初めて乗物に冷暖房装置を備え、また耐震装置をも設けるなど新技術の導入をしました。今年三月には、東京臨海副都心に世界最大の高さを誇る百十五㍍の大観覧車がお目見えしますが、さらなる注目を引く施設と自負しております。

以上、昨年の実績を述べてまいりましたが、今年も、まず新製品の開発および紹介、既存の遊戯施設にキャラクターなどのソフトを付加することで既存製品の新しい分野を開拓するとともに、今までにない新規技術の導入やレジャー業界以外の既存の技術を遊戯施設に導入することにより、既存製品の新たな有効活用

など昨年の実績を踏まえ、さまざまな製品の紹介をさせていただきますので、今年も引き続き皆様のご指導をよろしくお願い申し上げます。（企画プロジェクト部課長・松川 弘）

市場盛り上げる商品を

コナミ

旧年中はコナミ製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。昨年度は「不況に打ち勝つ商品作りを」という内容で年初のご挨拶とさせていただきましたが、厳しい状況の中、「ビートマニア」「ポップンミュージック」「ダンスダンスレボリューション」などの音楽シミュレーションゲームのヒットもあり、何とか年初のお約束を果たすことができたと胸をなで下ろしております。シール機ブーム一過の後の新しい流れを作ることができましたことは、われわれも今後の商品作りに向けての大きな励みとなっております。

さて、本年はこの新しいジャンルの商品群を「ビーマニ・シリーズ」として商品力により一層磨きをかけ（今春に「ギターフリークス」を投入予定）、インターネットランキングなどの仕掛け、ゲーム大会などのイベントにより、さらなるユーザーへのアピールを図って参ります。音楽シミュレーションゲームと言えばコナミ、と皆様から評価いただけるよう市場を盛り上げていきたいと考えます。また、「ビーマニ・シリーズ」のほかにも、新ジャンルの展開にチャレンジして参ります。

一方、既存のビデオゲームは、格闘ゲームの低迷で明るい話題が少ない昨今ですが、「グラディウスⅣ復活」などの本格的な商品展開により、ビデオゲームファンをロケーションに呼び戻したいと考えております。さらに、メダルゲーム機につきましても好調なマスメダル機に加え、中型機、小型機についても、顧客ニーズを確実に捉えた商品を投入していきたいと考えます。

おかげ様を持ちまして、販社体制も全国に営業拠点が広がり、お客様により密着した営業体制ができ上がりつつあります。今後もお客様のニーズを着実にとらえる営業活動を行ない、お客様にご満足いただけるよう、販社共々努力していく所存でございます。今後ともコナミ商品をご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（常務取締役本部長・太田 護）

新カテゴリーのゲーム

バンプレスト

旧年中はバンプレスト製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。中でも人気キャラクター「ポケットモンスター」を中心とした「キャラクターマーチャンダイジング」により、主力商品である小型ゲーム機、プライズともに広く展開し、好調を持続することができましたことを、深く感謝いたしております。

本年におきましては、不況の長引く市場に新風を吹き込む、バンプレストならではの新規性にあふれたさまざまな提案を、積極的に行なって参ります。

業務用ゲーム機器の分野では、「確立変動ゲーム機」に続く新たな提案として、ゲーム性を採り入れたアミューズメント自動販売機「箱吉」や、超低単価の新カテゴリーゲーム機を提案いたします。

キャラクタープライズ部門では、従来の人気キャラクターはもちろんのこと、さまざまに分化したユーザーのニーズを的確にとらえ、新規キャラクターの開拓を積極的に行なって参ります。

アイデア、そしてユーモアで新たなキャラクターマーチャンダイジングを提案し、市場の活性化と、業界の発展に少しでも貢献できるよう一層努力して参ります。今後も㈱バンプレストにご期待ください。

（AM事業部AM課マネージャー・鹿子島博行）

"夢の素材"提供で貢献

ユウビス

昨年はひとかたならぬご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

依然、予断を許さない経済環境の中、われわれの業界においても多大な影響が予想されます。しかしながら、このような時代だからこそ、本当の意味での「楽しい遊び」、夢のある遊び」が求められていると思うのです。

ユウビスとしましては自社での開発商品、およびご案内させていただく各メーカー様の商品についても、前述の「楽しく、夢のある商品」を取り上げていきたいと考えております。弊社の取り扱っている商品につきましては、皆様もすでにご存知とは思いますが、「ラッキークレーン」シリーズ、「ニューヘキサプレジデント」「ニュージャンボツイン」に代表される長期インカム安定マシンを中心とした、だれもが簡単に遊べるマシンが柱となっております。

本年につきましては、これらの商品はもとより「スマートキッズ」系、「ゴーゴーペンスケスーパーゴール2002」「ぴよぴよビンゴ」など安定インカムマシン、また「ニューカジノセレクション」「テトラジャンクション」など一目瞭然の簡単プライズマシン、いずれもターゲットを幅広く持てる、言い変えれば現在店舗から遠ざかっている顧客も"新規顧客"として狙えるような商品をご案内していきたいと考えております。

当社のようなディストリビューターは、お客様の店舗のインカムを上げることに、商品、もしくはノウハウなどを通じていかに貢献できるかが大きな課題だと認識しております。

新しいこの年、ユウビスは"夢の素材"の提供を通じて皆様のお役に立てるよう努めてまいりたいと思っております。本年もユウビスをよろしくお願い申し上げます。

（販売部部長・部谷泰民）

スポーツ系AM機開発

ウエップシステム

昨年はひとかたならぬご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

弊社は、数年来重点を置いてきたオペレーターとしての立場に加え、機器企画開発の立場からも今後の事業方針を考えております。

日本経済の回復は、いまだ前向きの鼓動を十分確認できない状況ですが、民間シンクタンクの経済成長率予測もマイナス予測が多く、決して予断は許されず、当業界にもその影響は大きいと考えます。一方、同業のオペレーターの中には新規店舗運営の成功例もあります。開発メーカーの中には、市場環境に左右されない新規ハード・ソフトの開発に心血を注いでいる例もあると聞き及ぶとき、弊社も世情の波にのみ込まれないよう、足下を見つめ直すチャンスと位置づけております。

今後の事業展開としては、弊社が独自に開発したスポーツ系のコンシューマーソフト「クールボーダーズ」との関連性を生かした差別化を推進したいと考えております。

すなわち従来の施設を発展させ、「健康的なスポーツ系のアミューズメントセンター」をうたいます。例えば、ボールを扱ったり、手足を激しく使うゲームとして、ビリヤードや卓球台などを新規に取り入れます。

営業時間も、風営法対応の従来コーナーのほか、二十四時間対応できるスポーツゲームや飲食コーナーの充実、さらにカラオケやボーリング場も併設できる「複合アミューズメントセンター」の確立を図り、従来の機器だけでなく、総合的に遊べる機器の企画や海外製品の取り入れなどにより、業界に旋風を巻き起こし、一大正念場の年として邁進したいと考えておりますので、本年も変わらぬご愛顧のほど、よろしくお願い申し上げます。

（取締役AM本部長・遠藤昭康）

ソフトを幅広く充実へ

ビスコ

昨年は弊社製品に対するご愛顧を賜り、誠にありがとうございました。

昨年の日本の景気は底の見えない一年であり、われわれアミューズメント業界でも、オペレーターの売上げ減少と非常に厳しい状況が続いております。その上、ゲームソフト・機械の新規購入に対する投資リスクの増大で、オペレーターの経営を圧迫していることは深刻な事態と考えております。

これらの状況を踏まえ、当社としてはオペレーターの皆様に無理なく導入していただける製品を昨年以上に提供していきます。

今年は、昨年九月に発売いたしました3Dコンピューターグラフィックス対応64ビットシステムボード「ALECK64」の改善、ならびにオリジナルソフトの充実に重点をおいていきます。

改善という点においては、専用コントロールレバー以外でも遊んでいただけるよう通常のJAMMAコンパネに対応させていきます。また、ソフトの充実という点では、「対戦麻雀」「シューティング」「対戦格闘」など幅広いジャンルでオペレーターの売上げの向上にお役に立てる製品を発売していきます。

これらのソフトは二月に行なわれますAOUショーに出品いたしますのでぜひご期待いただき、弊社ブースまで足をお運び下さいますようお願いいたします。

今年も、皆様のお役に立つことのできる製品作りに向けて、社員一同努力して参りますので、本年も変わらぬご愛顧のほど、よろしくお願いいたします。

（販売部課長・島田尚之）

新生メディアで展開を

メディア商事

昨年は「スゥニィビィⅡ」「デカプリ」ほか弊社製品をご愛用賜り、誠にありがとうございました。不況経済のまま本年に入り、厳しい状況の中でありますが、本年は新生メディア商事で販売はもとより、顧客ニーズにお応えできる商品提供を行ない、今まで以上にメーカー側に立ち頑張ってまいる所存です。具体的には、既成シール機にはない画期的なプリントシール機の開発を計画中で、さらにシール機に限らず、時代の方向性もファミリーアミューズメント指向と考え、SC製品の提供を積極的に行なって参りたいと計画中であります。まず二月のAOUショーにて発表させていただく予定です。

本年は市場拡大にも力を入れて顧客の幅も同業界のみならず、総合アミューズメントとして幅広く他業界にも展開していく計画でもあります。不況の波浪を跳ね返す挑戦をノと決意しております。

本年も微力ではございますが、皆様方に貢献できるよう一層の努力を重ねて参ります。今後ともご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（統括部長・小玉清博）

新たなバリューを創造

アトラス

昨年はひとかたならぬご愛顧を賜り、誠にありがとうございます。

昨年は当業界を含め、日本経済においては一部上場企業・金融機関の破綻が相次ぎ、景気回復の不透明感がさらに際立った年でもありました。しかし不景気と言われる中で、好業績を残している企業は多々ありました。その中でもアップルコンピュータの「i Mac」に代表されるように、シェアー競争ではなく、新たなバリュー（価値）を創造することにより話題を創り、売上げを伸ばしているものが多く見受けられました。

その中で当社は「プリント倶楽部」を発展させ「スーパープリクラ21」、さらには全身撮影可能である「スタイルコレクション」の発売までたどり着くことができました。

本年は"新たなバリューを創造"を念頭におき、年初に家庭用ゲームソフトメーカーのエニックスよりソフト供給を受け、ハード部分ではナムコと共同開発を行ない音楽ゲーム「バスト・ア・ムーブ」を発売します。さらに「プリント倶楽部」については、新たな付加価値を持つ新機種の開発を進めております。さらにロケーションへ新しいお客様を呼べるような製品の企画開発を行ない、皆様の期待に添えるよう努力してまいりますので、お引き立てのほどよろしくお願いいたします。

（AM事業部販売部課長・長久保正洋）

「ネオジオ64」新作展開

エス・エヌ・ケイ

昨年中は、景気低迷に加え、消費税の引き上げ、金融機関の貸し渋りなど厳しい経営環境が続く中、当社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございました。このような状況の中、当社はロケーションの安定運営に貢献できる製品の提供を推進してまいりました。

昨年は、最新技術を採り入れた製品の提供はもちろん、従来より当社が推進しておりますロケーション経営の収益力アップへの貢献を推し進めるため、低価格で安定収入を得ることができる製品を多数提供いたしました。

ビデオゲームでは、定番となっている「ネオジオ」シリーズの充足はもちろん、一昨年に投入した「ハイパーネオジオ64」の充実を図るべく、人気タイトルであるサムライシリーズを投入し、ラインナップの充足を図りました。プライズ機では、省スペースで安定した収入が確保できる「ネオミニ」シリーズにブラックライト仕様を追加、また小型プライズ機器の充実を図るため「トップボンバー」「電車でGO!トレトレイン」を発表し、安定売上げに貢献できる分野のさらなる強化を図りました。その他筐体ゲームでは、「ハイパーネオジオ64」システムを応用したシューティングゲームを「ビーストバスターズ2」として発売するなど、幅広いニーズに応える製品開発を行なって参りました。

今後の見通しにつきましては、政府の景気対策による回復期待は大きいものの、国内の不安定な経済情勢やアジア諸国をはじめとする世界的な景気低迷を見る限り、楽観できない状況が続くものと予想されます。

このような環境の中、当社はアーケード分野の健全な発展を促すべく、ロケーションの体質強化につながる投資効率に優れ、安定インカムが確保できる「ネオジオ」シリーズの推進はもちろん、「ハイパーネオジオ64」シリーズにおいても人気シリーズ「餓狼伝説」の新作を投入しラインナップの充実を図って参ります。また、プライズゲーム機器のさらなる開発を継続するとともに、発展を続ける最新映像技術や機械制御技術を駆使したオリジナル製品と多彩な他社製品を組み合せ、新たな提案を行なうことで景気低迷の打破を図ってまいります。

本年も当社ならびに当社製品に一層のご愛顧賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

（国内販売本部長・村瀬貞昭）

「TPS」の普及めざし

テクモ

昨年は弊社商品に対しひとかたならぬご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。昨年、銀行や証券会社の崩壊が相次ぎ、日本経済に打撃を与えております。

そのような中、弊社ではシステムボード「TPS」（テクモ・プレイステーションボード）の普及を目指し、サブボードによる安価なソフト提供を考えております。「TPS」ソフトのラインナップは、「フレームガンナー」「パイロットになろう」「ギャロップレーサー3」ほか十五タイトルを予定しております。

次に他店との差別化を図るために、電飾サイン業界最大手であるマイコーン社の店外およびメダルゲーム機用店内のイルミネーション「カジノナイツコレクション」の採用を提案いたします。

本年も皆様のご期待に応えられるよう努力して参りますので、変わらぬご愛顧のほどよろしくお願い申し上げます。

（販売部長・岩崎知章）

"ゲームライド"も提案

ホープ

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございます。ここ数年の金融不安に始まる市況低迷下におきましても、皆様の変わらぬご支援をいただきましたことに心よりお礼申し上げます。

弊社といたしましては、市場環境の悪化、停滞はむしろそれを打開するための好機と考え、長年にわたり開発・生産・販売と一貫した体制でアミューズメント業界に携わって参りました数少ないメーカーとしての責務を十分に踏まえた上で、斬新かつお客様のご要望を満たす商品を本年も提案していく所存です。

さて、本年の商品展開につきましては多様化するAM施設のコンセプトに対応すべく、弊社基幹商材であるキディライドの商品構成の見直しを図り、より明確な利用・運営目的を打ち出した商品を提案いたします。具体的には、店舗の顔となるようなキャラクター、モニターなどの遊びが付加された視認性が高く、親子で遊べるアイキャッチタイプで、それらを大きさ、価格面でお求めやすくしたいわば実用タイプと呼ぶべきもの、さらに省スペース、低価格の乗物、男の子、女の子向けと性別を分けたものなど、幅広い製品を用途に合わせ取り揃える予定でございます。また、前年より取り組んで参りました建設車を題材とした操作性だけで遊ぶ全く新しい概念のキディライド（ゲームライド）も十分な検証を終え、本年の弊社主力商品として一月の発売予定となっておりますので、どうかご期待下さい。

その他、皆様から高い評価をいただいておりますカーニバルゲーム機につきましても、皆様からご意見、ご要望を採り入れながら順次発表していく予定ですので、必ずご満足を得られるものと確信しております。

二十一世紀に向けて皆様方と歩み、皆様方に貢献できるよう全社一丸となって努力いたしますので、ご愛顧、ご支援のほど、引き続きよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・矢野徳藏）

エレメカの経験生かし

サミー

昨年中は弊社の製品をご愛顧いただきまして、誠にありがとうございました。

昨年、弊社はプライズゲームの「コズモバスター」、メカスロの「ロイヤルドラゴン」、パチンコをテーマにしたビデオゲーム「セクシーリアクション」、さらにパチスロシリーズの第一弾として「ウルトラセブン」などの商品を開発、販売いたしました。特に「セクシーリアクション」ならびに「ウルトラセブン」につきましてはパチンコ、パチスロメーカーでもある弊社にとっては、ノウハウを結集した自信作として、多くの皆様にご満足していただける商品であると自負しております。

本年につきましてもパチスロシリーズはもとより、アーケード、プライズ、メダルの各ジャンルにおいて、弊社の特色、エレメカ技術の経験とノウハウを生かした製品作りを目指すと同時に、ゲームメーカーとしてお客様に愛され、インカムの持続できるようなマシン作りに挑戦していくつもりでございます。

現在、当業界におきましても、かつて経験したことがないほどの不況の波が押し寄せておりますが、こういう時期こそメーカーとしての実力を蓄えるチャンスだと心得、努力を重ねていく所存でございます。どうか本年も皆様のご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（AM開発二部部長・内田尚志）

「VJ」ほか新タイプも

ジャレコ

旧年中は弊社製品をご愛顧いただき、心より感謝申し上げます。

周知の通り当アミューズメント産業を取り巻く環境は、一段と厳しさを増しておりますが、今年は何とか上向くよう微力ながら貢献していきたいと考えております。そのためには、ロケーションの売上げ増加を実現できる機器の開発および供給を第一に考えて、弊社は展開していく所存でございます。

まず新年早々、音楽と映像を組み合わせた全く新しい音楽系ゲーム「VJ」を発売いたします。これは今年若者の間で大ブレイクするであろうと言われているビジュアルジョッキーを、そのままゲーム化した最新のアミューズメント機であります。すでに当業界の皆様より多大なお引き合いをいただいており、ご期待にお応えできるよう鋭意努力中でございます。なお本機は定期的にバージョンアップを予定しており、オペレーターの皆様に安価で提供する所存です。さらにこの音楽系ゲームは今年市場拡大が充分見込めるため、今年中に数機種の同ジャンル製品の開発を進めて参ります。

次に今年弊社は、全く新しいジャンルのゲーム機を現在開発中でありまして、ロケーションの売上げ増加に貢献できる機械としてご提案申し上げます。

今年は、これまでのご愛顧を感謝し、オペレーターの皆様の利益に直結した機械を続々と発表して参ります。本年も引き続きジャレコ製品をご愛顧いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

（取締役販売一部長・平島 稔）

不況下のダイナミズム

大平技研工業

経済史に大きく記録されるほどの平成大不況の中に今われわれは生きています。日本の国家そのものが否定されかねないほどの危機です。バブル崩壊後の土地、株価の価値の喪失は、累計で千二百六十兆円を超え、これはもうGDPの二・五年分に匹敵する途方もない額です。こんな地獄のような崩落の過程でも、わがAM業界では「プリクラ」や「ビートマニア」というような絶対的な価値を創出し、新しいビジネスマーケットを作ってきたのです。それぞれのメーカーの先見性はもちろんのことですが、それを遅滞なく採り入れ活性化させたディストリビューター、オペレーターが一体となったダイナミズムがこの業界には確かにある。正にダイナミックジャパンの震源地たり得ると確信しております。

当社としましても、この愛すべきAMダイナミズムの一端を担うことができればと、AOUショーに前後して、従来からの路線であるAM自販機、プライズマシンの新製品のほかに、全く新しいビジネスマーケットを創出する可能性のある新製品二機種を市場に投入する予定です。

この大不況の下で「何もせんほうがええ……」という後ろ向きの発想は座して死を待つことを意味します。最後の知恵の一滴まで振り絞ってまでも、AM業界のダイナミズムを信じてこの大不況に対峙すれば、今年から来年にかけて日本経済は必ず力強く復活すると確信します。そんな気持で、一つ一つの商品にありったけの心を込めて、新商品を提供させていただく所存です。今後とも皆様方のご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

（代表取締役・大平輝雄）

IAAPA'98

顧客満足度満たす高品質ビジネスへ

IAAPAショー98にインテル社出展 TVゲーム機、VRゲーム機など紹介

セガUSA社の小間で（左から）セガ社の永井明専務執行役員、鈴木久司副社長、セガUSA社の上原武副社長

コナミAM・オブ・アメリカ社の小間で（左から）マイク・ルドウィッツ社長、コナミ・ド・ブラジル社の宇野豊社長、アルゼンチンのサコア社・モチョコフスキー氏

サミーUSA社の小間で（左から）リック・ロカティー副社長、サミーの里見治社長、サミーUSA社の鈴木義治社長

IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ）は、今世紀初めにあった全米遊園地協会が、一九一八年に全米アウトドア・ショーメンズ協会を吸収、二〇年に原型を作ったもの。七二年に国際協会となり、現在では八十ヵ国から五千以上もの会員を擁するほどになった。

IAAPAは遊園地／テーマパーク、ウォーターパーク、FECなど実に広範囲のAM施設ビジネスをカバーしており、これらビジネスが世界的に発展するとともに、IAAPAショーも巨大化してきている。近年はとくにハイテク化が遊園施設分野で進み、映像シミュレーターはハードウェア／ソフトウェアともに一段と進化した。またVRゲーム機は毎年新たな試みが行なわれている。

これらの多くは画期的な発展の基礎となるものが多く含まれているが、何千何万と生産される業務用TVゲーム機や、何百万枚ものヒット作のある家庭用TVゲームソフトとは異なり、限られたロケーションにしか設置されない例が多く、また情報量も限られているなどの理由から、容易に理解できないという性格を持っている。つまり新たなビジネスチャンスを見出すには絶好の場であるが、分かり難く、しかも多すぎるのが難点となっている。

従ってIAAPAショー98の出展内容を漏れなく伝えるというのは不可能であり、ここでは気になる出品内容についてのみ触れるしかないことを断っておく。リデムプションゲーム、プライズ、入場システム、保険、コンサルタント業務などまではとても触れられない。出展ルール、会場運営などについても同様である。ただ、せめて展示内容で同じようなものは集約したほうが来場者には便利なので、もう一段の改善が望まれる。

本誌第578号で掲載した米国モーリス・コスチューム社の「ウィッチドクターズ・レベンジ」を正面から見たところ。しゃべりかける人物が宙に浮いているように見える。下の写真は屋外で実物展示したS&Sパワー社「ダブルショット」

ハイテク化進む

スリルライドなど大型の遊園施設メーカーは、進退の明らかでない米国アロー社を含めいずれもこれまでどおり出展した。うち「ダイビングLIMコースター」で最優秀新製品賞を受賞した米国プリミアライド社は、九九年シルバーダラーシティに、コース上に水路を組み合わせた「リキッドコースター」を完成させる。同社はリニア発進技術を使ったカタパルト・コースターの開発を積極的に進め、注目されている。

急激な上昇／下降で人気の「スペースショット」を開発した米国S&Sパワー社は、新製品「ダブルショット」を屋外に設置、披露した。高さ約二十七㍍で十二人乗り。上昇時3G、下降時マイナス1Gで、より安定した。「スペースワールド」での事故は、マニュアル通りならば起りえないことだと同社は説明している。

カナダのIMAX社の小間に設けられた日立製作所の映像シミュレーター。6人用ながらライド部分（本体）は幅3.8m、奥行3.5m、高さ3.3mとかなりコンパクトに出来ている

米国グローバルVR社の小間で、同社のアップライト式VRゲーム機。アームで支えられたブーム・マウンテッド・ディスプレイ（BMD）なので、プレイヤーは完全に顔を密着しなくてよい、などのメリットがある

IAAPA'98

サノヤス・ヒシノ明昌が資本提携しているオランダのベコマ社は、米国ストーリーライン社など三社と合弁で新会社、ショークエスト・エンタテインメント社を設立した。これはそれぞれの専門分野を生かすことにより、高品質のエンタテイメント施設を開発することができる、との考えに基づくもの。ウォーターライドのO・D・ポプキンス社、スペースショットのS&Sパワー社、パスのセバンラム社なども提携するとしており、注目される。

遊園施設分野では日本からトーゴ、サノヤス・ヒシノ明昌が引き続き出展。国際的な業者のつながりを大事にする姿勢を示した。

映像シミュレーター分野では、IMAX（アイマックス）、トランブル氏のEDW社と提携した日立製作所の新規参入が最も大きな話題となった（本紙第578号で既報）。この分野では、ショースキャン社、アイワークス社、シメックス社、トムソン・エンタテインメント社、ドロン社などが、ハードウェア／ソフトウェア開発でしのぎを削っている。

うち最優秀新製品賞を受賞したアイマックス社の「レース・フォー・アトランティス」は、ラスベガスの「フォーラムショップ」内に九八年開設され、人気となっている。

米国ショースキャン社は新作ソフト「ダイナマイトトレイン」を披露。製作中のタイトル三作のうち「ストリートファイターII」が含まれることを明らかにした。カプコンなどが許諾、全編（と言っても四分足らずだが）CGで製作される。

米国ドロン社はカプセル型「SRV」と新作ソフトを紹介した。七三年設立で二十五周年になるが、七七年に初めて映像シミュレーターを出荷してから二十一年。その間この分野は消えそうにもなったが、今では大きく発展してきている。

この分野では日本からソニーが「アミューズビジョン・ライド」（日本ではアトラス／オカセイ扱い）を出品。映像シミュレーターではないが、「アミューズメント・トライサイクル」も出品した。

HMD（ヘッドマウンテッドディスプレイ）を利用する本格的なVRゲーム機では、フェリス・プロダクションズ社、カナダのサイバーマーク社、グローバルVR社など多数出展した。うちグローバルVR社の「VRフォルテック」はHMDがアームで固定されている。

この分野で英国サイバーマインド社は「NRG」を出品したが、同社は倒産したバーチャルリアリティ社の業務を引き継いだことで知られる。VRゲーム機の技術はすごいが、商品として十分完成してるかどうかは疑わしいというところか。日本ではそういうメーカーは現われていないが、米欧では相変らず盛んだ。

TV、シール機

TVゲーム機分野では米国アタリゲームズ社、ミッドウェーゲームズ社、インクレディブルテクノロジー社などが新作を出品。日系ではセガUSA社、ナムコ・アメリカ社、コナミAM・オブ・アメリカ社、SNK・オブ・アメリカ社がそれぞれ新作を披露した。完成品タイプなどは、FECチェーンのオペレーターが来るこのショーのほうが注文しやすいとのことで、近年こうしたメーカーの出展が増えている。

写真シール機分野の出品はいぜん多く、コナミ、SNKのほか、日本からオムロンも出展。米国イメージダイナミックス社、ファンタジー社、フィルムメーカーのコダック社なども出展したが、アトラス・ドリーム社は出展していない。

TVゲーム機、写真シール機、映像シミュレーターなど含めてインテル社が大きな小間を構え、OAA（オープン・アーケード・アーキテクチャー）に基づく各社製品を紹介した。うち米国ミッドウェストAM社はPCゲームを利用したドライブゲーム機「アルチメートレース」を披露した。ウインドウズPCソフトの業務用化の試みはまだ続くもようだ。

以上のほか日系企業ではサミーUSA社が、プライズゲーム機「スポーツアリーナ」を成功させて出品。島津製作所はディスプレイ技術の応用例を紹介した。またアサヒセイコーUSA社は硬貨システムを紹介した。

IAAPAショー98の登録入場者は史上二番目の二万六千四百四十二人で、うちバイヤーは九七％の二万五千四百八十八人だったが（本紙第578号参照）、バイヤー以外というのはほとんどが出展社の追加バッジ分である。また他のショーと同様、業界紙、一般マスコミなどのプレスは特別扱いとなっており、登録入場者数には含まれていない。

トーゴの小間で（左から）米国子会社の山田朋一社長、トーゴの山田敦夫社長、米国子会社のライト氏、エマリックさん、ウォルト・デイビス副社長、トーゴの前田雅彦氏

サノヤス・ヒシノ明昌の小間で（左から）山岸雅司部長、黒田敏正取締役、坂本真司専務、松川弘氏と受付嬢

インテル社の小間で（左から）カプコンの岡本吉起常務、ミッドウェストAM社の中西義典社長、カプコンの冨長直人氏

ショースキャン社が予告する新作ソフト「ストリートファイター」

米国ミッドウェストAM社の「アルチメートレース」

トラフィックジャム社が出品した「スポーツフィッシング・シミュレーターDX」。画面とプレイヤーの間と、釣りざおがともに長いのが日本とは異なる

SNK・オブ・アメリカ社の小間で（左から）アップルフォト社のウァイスバーグ社長、米国SNKの岡本光男氏、ティム・ジャクソン氏、エリ・ダバロスさん、ジョン・バロン社長、ジェフリー・ヤンツ氏

小型の映像シミュレーターを出荷し続けて21年になるドロン社の小間で、最も新しい製品「SRV」。最初は「SR2」だった。この間ソフトは娯楽用にとどまらず、教育用まで幅を広げている

SNK
超えるべき奴がいる。
餓狼伝説
WILD AMBITION
餓狼伝説 ワイルドアンビション
スピーディー&ハイレスポンスな3D格闘アクションを実現!
スピーディーで多彩なキャラクターのアクションと、それを支えるハイレスポンスな操作感が
熱くプレイヤーにアピールする! 対戦格闘ゲームの原点「対戦する楽しさ」を
追求した「餓狼伝説ワイルドアンビション」がハイパーネオジオ64で登場! 乞うご期待。
HYPER NEOGEO 64
© SNK 1998 ※HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)6317 FAX.082(871)5303
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0846 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

GAUNTLET LEGENDS
ターボボタン+攻撃ボタンで必殺技が炸裂!
アクションRPGの元祖、
あの「ガントレット」が
最新の3Dグラフィックに
なって登場!
個性豊かな4人のキャラクターが異世界で繰り広げる大活劇!
出現する敵は50種類以上!どんどん敵を倒すことでキャラクターの能力がレベルアップしていきます。
繰り返し遊んで楽しいアクションRPG大作「ガントレット」が日本のアーケードシーンに旋風を巻き起こします!
まだ、誰も見たことのない世界へ!
ガントレット レジェンド
ATARI
©1998 Atari Games Corporation. All rights reserved. Gauntlet is a registered trademark of Atari Games Corporation.

恐怖は銃でふりはらえ!!
AREA 51 Site 4
エリア51 サイト4
ガンシューティングゲーム
ATARI
©1998 Atari Games Corporation. All Rights Reserved Site 4 is a trademark of Atari Games Corporation.

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ
NEO プライズ シリーズ
あの「電車でGO!」が
楽しいプライズマシンになって登場!!
「電車でGO!」と同様に、
幅広い年齢層のプレイヤーが
楽しめるシンプルなゲームです。
新登場!
行って、進んで、進んで行って!
電車でGO! トレトレトレイン
●3種類の景品それぞれの払い出し率が調整できます。
値段の異なる景品を使う場合、インカムの偏りを軽減します。
●景品の払い出し状況に応じて、ゲームの難易度が自動的に変化します。
サイズ W850×D900×H1720 m/m 重量 130Kg ※仕様外観等は変更する場合があります。
「電車でGO!」は(株)タイトーの商標です。 製造元 株式会社 インタージオ 販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ

セガ社、大阪に7番目のATP

「梅田JP」を開設 地下世界テーマに

アトラクションは新タイプ4種含む8種を設置

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、大阪・梅田の複合商業施設「HEPファイブ」内に、同社ATPの七店舗目となる「梅田ジョイポリス」を十一月二十八日オープンした。

同ロケは同時オープンした「HEPファイブ」の八－九階に設置され、フロア面積は八階約千八百平方㍍、九階約千七百平方㍍で計三千五百平方㍍。入場料制（大人二百円、小人百円）だが、風営八号店となっており、「ジョイポリス」では京都、岡山に次いで三ヵ所目の八号店となる。初期投資額二十億円で、初年度入場者百二十万人、売上げ二十億円を見込んでいる。

施設全体のテーマコンセプトは近未来の〝アンダーワールド〟で、スチールとレンガ、照明、LEDなどにより装飾、演出。同社では「上品でスマートな世界観をあえて放棄し、雑多な中にも活気あふれる街並みのイメージとし、この世界から新しい力がわき出てくるようなエキサイティングな空間づくりをめざした」としている。

またフロア内をアトラクションやエリアごとに区画し、通路が迷路のようになっており、「迷路性」を持たせることでゲスト（来場者）の期待感を一層喚起するもの」としている。

アトラクションは八種類が設置され、うち四機種が初登場となるもので次のとおり。

「ドリフトカート」＝アップダウンコース（全長百七十三㍍）を自動的に進む走行式タイプ。二人乗りカートに乗ってハンドルを回すと乗物部分が水平三百度回転、途中に設けられたターゲットの方向にカートを向けるとヒットポイントが加算されるというゲーム性を加味したもの。所要時間約二分、利用料金六百円（二人で八百円）。

「バーチャロンスペシャル」＝CGゲーム「バーチャロンOT」を揺動キャビネットにしたもので、全体が左右へ三十度、座席部分も上下左右へ五㌢動く。一人用。プレイ料金三百円。

「AS－WMAX」＝「AS－1」のバージョンアップ版。「モデル3」による新映像ソフト「デスアイランド」を内蔵。利用料金五百円。

「フォーチュンケイブ」＝ホラーハウス感覚のウォークスルー型占い施設。所要時間約三分。利用料金五百円。

このほか「激流ワイルドリバー」「マーダーロッジ」「ザ・ホラーハウス」「ロストワールドスペシャル」がある。

ゲーム機は約二百台設置され、TVゲーム機、エレメカアーケードゲーム機とAM自販機、メダルゲーム機の三つのフロアに分かれている。

また他のATPと同じように、音声を出すイスやごみ箱、触れると演出があるものなど多数の「ファンタラクション」や、タッチパネル式の情報端末（無料）でCCDカメラによる顔撮り込みオーディション機能も備えた「ジョイネット」、アイスクリーム店「ディッピンドッツ」などもある。

営業時間は十一－二十三時。

オープン二日間で一万八千人が来場し大変な賑わいを見せ、好調な滑り出しとなった。

「梅田JP」に設置された新アトラクション「ドリフトカート」(上)と「バーチャロンS」

「梅田JP」内に設けられた光と音による演出があるトンネル通路

左の写真はTVゲーム機を中心としたアミューズメントゾーンのようす

左は多人数用をメインにしたメダルゲーム機ゾーン

右の写真は「激流ワイルドリバー」の入口で奥のボートに乗り映像スクリーンの前へ移動

右は「AS－1」をバージョンアップした映像シミュレーター「AS－WMAX」

サノヤス・ヒシノ明昌製、世界初の

冷暖房付きの大観覧車

複合商業施設「HEPファイブ」と一体化

大阪・梅田に新複合商業施設「HEPファイブ」の建物と一体化した大観覧車が、十一月二十八日営業運転を開始した。

これは阪急不動産㈱と㈱阪急ファイブが建設したもの。観覧車は㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、南雲龍夫社長）製で、設計・施工を担当した竹中工務店を通じて買い取り導入し、阪急グループの阪急パーキングサービスが運営している。

建物は九階建てで、七階に観覧車の乗り場がある。回転直径は七十五㍍だが、最高部はビルの高さを含め百六㍍になる。ゴンドラは四人乗りで計五十二台が設置され、定員は二百八名。十五分で一回転、利用料金七百円。

各ゴンドラには、常設観覧車では世界初となる冷暖房装置が備えてある。同装置は座席下部に設置され、座席の後ろに送風口がある。また天井の上に地震時の揺れを最小限にとどめる制振装置を設けているほか、回転輪を挟む駆動タイヤが外れない変形追随機構、強風での揺れ防止機構、建物と一体化した耐震設計などさまざまな安全対策が施されている。

建物の「HEP」は〝阪急エンターテインメントパーク〟の略称で、建築面積約四千九百平方㍍、延床面積五万三千平方㍍。百五十三店のテナントが入った若者対象の都市型複合施設で、地下には光明グループ（ゲーム場「リノ」チェーンも展開）運営のパチンコ店もある。

「HEPファイブ」全体の投資額は約二百億円。オープン初日に十三万人が来店、うち観覧車は八千七百人が利用し現在も終日フル稼働を続けており、大変な人気となっている。

「HEPファイブ」ビルの上部に設置された冷暖房付き大観覧車の外観（下）とゴンドラから見たようす

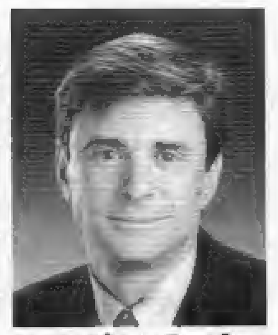
海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

テーマパークス&リゾート部門は

WDアトラクションズ

ウォルトディズニー社が12月に再編



P・プレスラー氏

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十二月十一日、テーマパークス&リゾート部門を「ウォルトディズニー・アトラクションズ社」（WDA）として再編、ジャドソン・グリーン氏を会長に、ポール・プレスラー氏を社長に指名したと発表した。

WDA社が担当するのは、ウォルトディズニー・ワールド、ディズニーランド・パリ、東京ディズニーランド、ディズニー・リージョナル・エンタテインメント社（DRE）、ウォルトディズニー・イマジニアリング社。この再編は、デザイン開発のイマジニアリング社が、実際のオペレーション部門と連絡を密にするのが狙いとされる。ディズニークルーズ・ライン、ディズニークエスト、ESPNゾーン、クラブディズニーなども含まれる。

グリーン氏は八一年入社。ウォルトディズニー社のCFOなどを経てテーマパークス&リゾート部門の責任者。四十六歳。プレスラー氏は八七年入社、ディズニーランド社社長からの抜てきとなる。四十二歳。

グリーン会長は長期計画と、中国を含む国際計画を担当する。プレスラー社長の下には、ウォルトディズニー・ワールド社、ディズニーランド・パリ社、ディズニーインターナショナル社、ディズニーランド社、DRE社の各社長がいることになる。

クリエイティブ部門はウォルトディズニー・イマジニアリング社のケン・ウィン社長は、アイズナー会長とプレスラー社長の指導下に置かれる。

またDRE社（アート・レビット社長）は十二月九日、フィラデルフィアに二〇〇〇年夏「ディズニークエスト」をオープンすると発表した。九八年六月オーランドのディズニーワールド内に一号店をオープンして人気を集めており、二号店は九九年夏、シカゴのダウンタウンにオープンする。

「ディズニークエスト」は五階建ての建物内に、インタラクティブ・アトラクションを組み合わせたもの。大都市シカゴに続き、フィラデルフィアが選ばれたのは全米第五位の大都市であるとともに、アメリカを象徴する都市だからとしている。

九六年設立のDRE社は「ディズニークエスト」のほか、「ESPNゾーン」（バルチモアでオープン、九九年夏にシカゴとニューヨークでも開設予定）、家族客向けの「クラブディズニー」など展開している。

IAAPA99年期は

ロバーツ議長に

第3副議長にバルダッシ氏

ジョン・ロバーツ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の九八－九九年期議長にジョン・ロバーツ氏（ブッシュ・エンタテインメント社）が就任、ラリー・コクラン前期議長から議長職を引き継いだ。

九七年期までIAAPAのトップ役員は会長だったが、事務局専務（専従の責任者）を会長としたのに伴い、執行部役員のトップは議長となっている。コクラン氏はその初代議長となった。ロバーツ氏は前期第一副議長から順送りの昇格で、これが通例となっている。九八年十一月のIAAPAショーを機に就任した。

ロバーツ氏は七〇年にブッシュ社入社、七八年にアンホイザー・ブッシュテーマパークス社副社長、八八年にブッシュ・エンタテインメント社副社長となり、九一年から社長。五十四歳。IAAPAの活動で会員との連絡などインターネット活用は不可欠になると語っている。

第一副議長にはメキシコのグルポマジコ社のルネ・アシス氏が、第二副議長にはオグデン・エンタテインメント社のビル・スミス氏がそれぞれ昇格した。第三副議長にはブラジルのインタープレイパーク社のアライン・バルダッシ社長が理事の中から選ばれた。

IAAPAでは九九年を「カルーセル（メリーゴーランド）の年」とする予定だったが、これを二〇〇〇年に延期することにした。キャンペーンに至る十分な準備がまだできていない、というのが理由とされている。

セガフリッパーの

ゴールデンキュー

IT社トーナメントに対応

米国セガ・ピンボール社（イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）の新作フリッパー「ゴールデンキュー」は、トーナメントシステム対応になっており、これをIAAPAショーなどで披露した。

インクレディブル・テクノロジー社（IT、イリノイ州ローリングミードウズ、エレーヌ・デットン社長）が進めている懸賞金付きトーナメントシステムに対応するため五台でミニトーナメントを行なう。フリッパープレイはゲーム・オブ・スキルなので、互いにスコアを伸ばしていけるように開発された、と説明している。

Sega Pinball's "Golden Cue"

International Trade Show

ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo'99 (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Int'l Gaming Business Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 28-30
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7

アンジェルスタジオ社

業務用に参入へ

コインソフト社も関連し

米国アンジェル・スタジオ社（カリフォルニア州カールスバッド、ディエゴ・アンジェルCEO）は十二月一日、業務用TVゲーム機開発に参入すると発表した。九四年に設立された3D特殊効果専門会社で、映画からアトラクション、そして家庭用TVゲーム分野へと幅を広げてきている。

これにPCゲームを業務用化するコインソフト社が関わることになった。コインソフト社は、業務用の大手ディストリビューター、ベティ・インダストリーズ社（HBI）とPCゲームソフトメーカー、インタラクティブ・ライト社（IL）の合弁会社で、コインソフト社の事業の一環として、アンジェル・スタジオ社が業務用TVゲーム機の開発を始めることになったもの。

アンジェル・スタジオ社はAM開発部を設け、ディズニークエスト社のイマジニア部門を担当したケビン・ウィリアムズ氏を部長に迎えた。最初のタイトルは「Tレックス」となるもよう。

豪州ビレッジ社が

プリミア社に勝訴

並行輸入は違法、を確認

TVゲーム機の並行輸入が著作権侵害となっているオーストラリアで九八年十月三十日、シドニーにある連邦地裁はこれを確認する決定を下した。

訴えに勝ったのは、ビレッジナインレジャー社とセガ社が九六年末に設立した合弁会社、ビレッジ・エンタテインメント社（ジョー・ボーニンCEO）で、セガ社製品の独占販売権を持っている。

敗れたのはプリミア・ピンボール社と同社のジョナサン・ウェールズ社長。セガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド」を並行輸入し、販売することが、オーストラリアでは著作権侵害となることを認め、セガ社のTVゲーム機を将来にわたり並行輸入しないことを約束し、和解した。これらは一九八六年の著作権法に根拠があるとされている。

ビレッジ・エンタテインメント社とセガ社は、セガ社製品をウェールズ氏から購入したオペレーターについても訴えていく、としている。

オーストラリアでTVゲーム機ないしその基板を独占的に販売することは、その著作権まで持つことになり、著作権所有者に無断で輸入する行為はすべて著作権侵害となる。これはオーストラリアで日米のメーカー製品を独禁的に扱うことをめざした、大手ディストリビューターのレジャー&アライド社（LAI）が訴訟を通じて、九六年六月までに確立させたもの。

しかし九七年からセガ社製品についてはビレッジ・エンタテインメント社が独占権を持つことになり、さらわれた形になっている。それでもLAI社は、SNK「キング・オブ・ファイターズ98」などの独占権を手に訴訟を進めたりしており、余念がない。

話題のマシン

テクモ「TPSシステム」
全方向へ銃発射
ギャップス製「フレームガンナー」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、㈲ギャップス製CGガンシューティングゲーム「フレームガンナー」が一月下旬発売となる。

これは「PS」基板によるもの。ステージごとに倒す敵の数などミッションが出され、その達成の度合いによりストーリーが分岐しエンディングが異なる。

八方向レバーと三つのボタン（ショット、ボム、エスケープ）でキャラを操作し、次々と襲いかかってくるテロリストを撃ち倒していく。弾は三百六十度の全方向へ撃つことができるのが特徴。基板セットOP価格二十一万八千円、改造用サブ基板十四万八千円。

なおテクモはこのほど「PS」基板をもとにした同社基板を「TPSシステムボード」と名付け、同ゲームをその第五弾とし、今後交換用サブ基板を中心に供給していく。

フレームガンナー

セガ社CG体感「マジカルトロッコ」
謎の石奪い逃走
CGプロ野球とサッカーのシリーズ新作も

マジカルトロッコアドベンチャー

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CG体感ゲーム機「マジカルトロッコアドベンチャー」、「ナオミ」汎用基板として第一弾となる「ダイナマイトベースボールNAOMI」、またCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2・バージョン99」が、いずれも十二月下旬発売となった。

「マジカルトロッコアドベンチャー」は「モデル3」によるもので、備え付けの大きなレバーを上下動させてトロッコを走らせ、ペダルでジャンプや片輪走行を行ない障害物を避けていくゲーム。

謎の石を悪役コンビと奪い合うもので、悪役に追いついて石を取れば次はどんどん逃げていくことになる。六ステージと四種のエンディングが用意され途中で分岐していくが、石を持っているかどうかで分岐方向が変わる。一ゲームは三ステージとエンディングで構成。

レバーの上下動を速くするとスピードがアップ。ペダルは一人用では片輪走行、二人用で同時に踏むとジャンプする。障害物にぶつかるとトロッコが壊れてダメージを受け、ゲージがなくなると全壊しゲーム終了。二人用では協力度が示される。継続プレイはできない。標準価格二百三十五万円。

ダイナマイトベースボールNAOMI

「ダイナマイトベースボールNAOMI」は、同社プロ野球ゲームシリーズ四作目となるもので、「ナオミ」基板により大幅にグレードアップし、選手の表情やしぐさ、くせなどの動きをリアルに撮り込んでいるのが特徴。引いて弾くバット型スイッチ、四方向レバー、二つのボタンを操作する。

十二球団、二百八十八人の選手が登場しデータは九八年実績を採用。球場は東京ドーム、ナゴヤドーム、グリーンスタジアム神戸の三ヵ所から選択する。球団、先発ピッチャー、先攻か後攻を選び試合開始。バットスイッチの引き方でバントや強振、投球の緩急、レバーでスイング位置や投球の球種選択、ボタンで盗塁、代打選択などを行なう。打球の処理など守備は自動的に進められる。選手登場時には顔写真が表示され、声優によるアナウンスもある。基板キット販売で標準価格二十七万五千円。

「バーチャストライカー2・バージョン99」はシリーズ四作目で「モデル3」使用。

出場国が前作に三ヵ国を加え計二十七ヵ国に増え、最新の国際試合のデータを使用。スタジアムは四つのうち二つが新設された。選手の動きや連携プレイ、フォーメーションなどの幅が広がり、戦術切り替えに応じてフォーメーションも変わるようになった。基本的な遊び方や操作（八方向レバーと三つボタン）方法は前作と同じ。基板キット標準価格五十万円。

バーチャストライカー2　Ver. 99

「ガントレット・レジェンド」
29型UPライト
SNK製キャビネットで

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、米国アタリゲームズ社製CG冒険アクションゲーム「ガントレット・レジェンド」の二十九インチアップライト型が十二月二十五日発売となった。

キャビネットはSNK製で、操作パネルが大きくレバーと三つのボタンのセット（1P）が四つ並んでおり、四人まで同時プレイ可能。キャラがフィールド内を自由に動き回り、敵を倒すごとに能力がレベルアップしていくなど内容は五十インチ型（本紙前号参照）と同じ。OP価格六十八万円。

ガントレット・レジェンド29型

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ぴよぴよビンゴ
ボールが入ればヒヨコが飛び出す
75・100φ対応カプセルベンダーで

PIYO PIYO BINGO

ニューヘキサプレジデント
期待と信頼を凝縮しながらベールを脱いだ王者の極!!

NEW HEXA PRESIDENT

ニュージャンボツイン
ロケを選ばないコンパクト型でよりスマートにグレードアップ

NEW JUMBO TWIN

キャットプレイ　キッズ フラワー
客層に合わせて選べる2種類のベンダー
(75φカプセル／キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

CAT PLAY

KIDS FLOWER

YUBiS 株式会社ユウビス
本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-771-7223

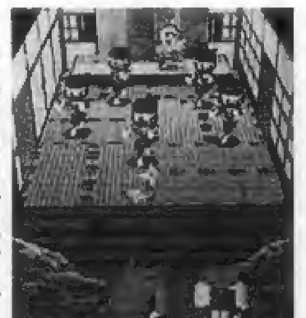
話題のマシン

TV機「てんこもりシューティング」
ミニゲーム25種
ナムコから「トラベルチャンス」なども

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム12」使用CGシューティングゲーム「てんこもりシューティング」と、一人用「タイムクライシス2シングル」が十二月下旬、また韓国IMC社製プライズゲーム機「トラベルチャンス」が十二月上旬、それぞれ発売となった。

「てんこもりシューティング」は、シューティング形式のミニゲームを二十五種類以上内蔵したもの。八方向レバーと一つのボタンを操作する。

初級（四ステージ）、中級（七ステージ）、上級（十ステージ）から選択。各ステージに四種類のゲームがあり、撃破する敵の数などクリア条件が示され、条件に満たないとライフが減る。ゲームは空中戦やタンク戦のほか標的が虫やリンゴのもの、すしを取る皿投げなど多彩。二人同時プレイでの協力、対戦ゲームもある。基板OP価格十七万八千円。


てんこもりシューティング

タイムクライシス2　シングル

「タイムクライシス2シングル」は一人用CGガンゲームでアップライト型。ゲーム内容は「2」と同じで、備え付けの銃とフットペダルを操作する。通信機能により二台接続すれば「2」と同じ二人協力プレイが可能。価格八十二万五千円。

「トラベルチャンス」は、ミニチュアの汽車に景品カプセル（七十五ミリ）を乗せ、ボックス内のコースを走らせるゲーム。

キャビネット上部にある三つの景品から一つ選ぶと、その景品カプセルが転がり落ちてきて汽車に乗る。レバーでスピードを調節し、踏切や風車など障害を避けてカプセルを落とさず一周すれば、その景品が払い出される。価格四十九万八千円。

トラベルチャンス

CGカーレースに新要素
運転技術評価も
コナミの「スリルドライブ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGドライブゲーム機「スリルドライブ」が一月八日発売となった。

これは日米欧の街並を再現した一般道路を走行するもの。対向車や無謀な運転をする一般車などを避けながらゴールまでの時間を競うとともに、運転テクニックなども評価されるという新しい要素を採り入れたゲーム。

プレイヤー車は乗用車やワゴンなどのほかバスやトラックも選択できるのも特徴。コースは日本、米国、欧州の三種類から選択。市街地、高速道路、山道などを走行し、途中で他車との事故を起こすと〝事故発生〟や〝大惨事〟などと表示され、その惨状シーンを大きく映し出すという演出もある。

終了時に接触回数やブレーキ回数をもとにした運転テクニックの評価と運動神経やモラルなどの度合いが示される。湾曲スクリーン採用SDX型OP価格二百五十八万円、改造用は二十日発売で基板キット四十九万八千円、ROMキット二十九万八千円。

スリルドライブ（SDX）

アトラス／ナムコ共同開発
キャラを踊らせ
CGダンス「バスト・ア・ムーブ」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）とナムコの共同開発によるCGダンスゲーム機「バスト・ア・ムーブ」が両社から一月末日発売となる。

これは画面上のキャラをリズムに合わせて踊らせるゲームで「システム11」基板を使用。

ランダムに表示される矢印の指示どおり操作していく。上と左右方向の矢印はそれに対応する三つのボタンを押し、下方向はフットペダルを踏む。これと同時にもう一つの大きなボタンでリズムを奏でる。操作ミスでライフが減る。二人用は同時プレイで、うまく踊っているほうのキャラが大きくなりカメラワークの中心となる。音楽は既製の人気ダンスミュージックを採用。アップライト型で価格百二十八万円。

バスト・ア・ムーブ

USED BUT LIKE NEW

! RECONDITIONED DEDICATED MACHINES

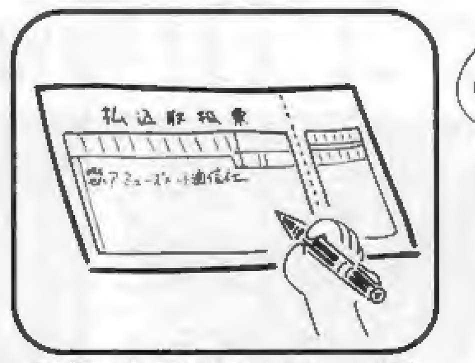
!! USED ORIGINAL PCB'S

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan.
Phone : 81-727-54-2535
F a x : 81-727-54-2522
e-mail : fillmore@pic-internet. or. jp
W e b : http : //www. pic-internet. or. jp/~fillmore/

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料（送料、消費税込）は9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円ご一緒にお申し込み下さい


①購読申込書には宛先もはっきりと

②購読料とともに郵便局で手続きを

③約1週間で、小社に通知が来ます

④お手元に新聞が毎号郵送されます

■海外（Air Mail）の購読料は一律米180ドルとなっています。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.329

山川萬里

一九九八年　夏

こう暑い日が続くとだんだん集中力の持続に欠けてくる。

他の人はどのようにしてこの暑さを過しているのだろうか。

朝日の夕刊の記事によれば、長部日出雄さんは

——土曜と日曜は、たいてい都心に出かけ、図書館や書店めぐりと組み合わせて、平均二、三本の映画を見る——

『振り子通信　続』とあわせみると、なにか受験生の勉強のような感もする。強迫観念に追っかけられている風のせわしない生活である。

本人にとってはこれが、月火水木金とびっしり仕事で埋まっているスケジュールの後の息抜きの日なのだ。

客観的な立場からして、長部さんはこれはもう戦時体制の非常時のスケジュール、月月火水木金金の生活を送っている。

せめて土に自分のすきな映画館、本屋、図書館の間を独楽鼠のように忙しく走り回るのであれば、日は何もせずにぼけっと過したいものである。

しかしこの人はぼけっと過すことが出来ない才能をもっている人であるようだ。

そういう日がスケジュールで生じるとすぐなにかをするようにその日の計画をたてる。

『振り子通信　続』にもそういう話が多い。

同じ直木賞作家田中小実昌の生活では

——月曜から金曜は、映画の試写に出かけるのが日課。「毎日毎日観ていると、二年に一度くらいおもしろい映画があれば上等だね」。夕方帰宅し、七時半頃からお酒。「昨日は新宿で飲んだけど、最近は家で飲みます」——

となっている。

田中小実昌の場合には一週間のスケジュールが長部さんの場合とぴったり逆転している。月火水木金土日が日日日日月火になっている。

田中小実昌氏が長部さんのスケジュールのような生活を一週間でも送るようなことになれば、目をまわして卒倒してしまいかねない。

癖であるからこれはもうどうしようもないことであろうが、長部さんは非常に過密なスケジュールで生活している。

これであれば暑さとか寒さとかは入りこむ隙間もない。

多分病気もその後長部さんに入りこむ隙間を見つけ出せなくなってしまうことだろう。

大村彦次郎の言によれば

——長部さんはいまや小説家から大説家に変身したようだ——

これは『新潮45』に長部さんが『見抜かれた二十世紀マックス・ヴェーバー物語』の連載をはじめたことについてのことである。

この朝日の読者欄の大村の紹介記事をみて本屋に行ったけど、次の月の『新潮45』には長部さんの連載がのっていなくてがっかりした。

どうしたのかしら。

——初期の「あ、断餌鬼」や「新宿のローレンス」を知る者には、時には井伏鱒二、木山捷平の味わいに似た極上の一服を所望したいところだが、作者のたゆまぬ精進はつねに成長のための変貌をとげる。鷗外との共通点から筆を起こした筆者の構想は実に壮大で、今世紀の巨人の生涯をどう刻むか、その完成を切に祈る——

大村彦次郎は長部さんを発掘した名編集者である。

昭和四十年代のはじめのころ、まだ直木賞を受賞していないどころかまだ小説を書いていなかった長部さんに強引に小説を書かせた。

雑誌『小説現代』には大型新人長部日出雄という惹句でその小説が掲載される。

はじから並ではないと大村彦次郎はおもっていたのである。

そういうふうにして紹介された小説が〈あ、断餌鬼〉であり、〈新宿のローレンス〉であった。

これらの小説は単行本には未収であり、長部日出雄全集の企画が出るまで待つよりしょうがない作品群のひとつである。

そういえばこれらの小説についての批評がはじめてわたくしの目についたのは『映画芸術』においてのものである。

その書き出しがたしか、毎夜毎夜深更まで新宿ゴールデン街でぐでんぐでんに正体をなくすまで酔っぱらっている長部さんは、いったいいつこんな小説を書いたのだろう、という驚きからはじまっていた。

批評を書いた人は、ああいう状態から更に睡眠時間をけずって小説などを書いたりしたら健康を害するのは目に見えている、とふかく長部さんの身体のことを心配していたのだ。

『振り子通信　続』の長部さんの生活ぶりを見ると、長部さんは青森の田舎での大学受験の頃のびっしり緻密につまった（睡眠不足の）スケジュールとほぼ同じような生活をずっと続けているようだ。

病院に入院しても受験勉強にそなえるかのようにして、大学のゼミで発表して卒論のテーマにもした、マックス・ヴェーバー著『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』をもってゆく。

芸が細かい長部さんが訳者名をあげていないのを見れば、これはもう独語の原書をもっていったのであろう。

長部さんは大学で独語の単位が未修のままになっていることへのチャレンジを今になって果そうとしているのであろうか。

恐るべきことである。

四十時間も大学で果しえなかったことへチャレンジし続けるファイティングスピリットというのは、わたくしたちには却々ついてゆくことが出来ない健気な精神だ。

しかしあまりにもつよい好奇心（これは吉行淳之介にもあった。吉行淳之介は長部さんが私淑していた数すくない先師の一人である）はいいとしても、気がつくとすぐにそれを待ったなしで（待てしばしということが殆んどない）次から次へとスケジュールに組みこんでゆくのは大変なことである。

今回の入院は多分軀の方からの悲鳴で、軀がちょっと待ってくれという記号、合図、シグナルを出してくれたのだ。

退院直後ほど精力的に動いて、自分はまだ健康な人に負けないほどの体力がある、とそれを確めたい気持は充分に分る。

けど自重して下さい。

わたくし自身の失敗談になるが、退院直後動きすぎて手術の縫い目にずれが生じて酷いことになったことがある。

医者が大丈夫といっても大丈夫ではないこともある。

軀が悲鳴をあげている時にはつよい精神力ほど害をおよぼしかねない。

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） JOJO's Venture (Capcom)	7.83
2	1	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.60
3	2	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	6.65
4	6	ダービークイズ マイドリームホース（ナムコ） Quiz my Dream Horse* (Namco)	6.35
5	3	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.27
6	4	ガンバード 2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	6.17
7	9	パカパカパッション（ナムコ） Paca Paca Passion (Namco)	5.91
8	5	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	5.81
9	8	ストリートファイター ZERO 3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.73
10	–	レイクライシス（タイトーGネット） Raycrisis (Taito)	5.54
11	–	ファイティングレイヤー（アリカ／ナムコ） Figthing Layer (Arika/Namco)	5.50
12	13	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.45
13	7	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	5.31
14	20	サイキックフォース 2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	5.18
15	16	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.15
16	11	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.13
17	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	5.11
18	12	サムライスピリッツ 2 アスラ斬魔伝（SNKネオジオ） Warriors Rage (SNK)	5.08
19	30	カオスヒート（タイトーGネット） Chaos Heat (Taito)	5.00
20	17	ダイナマイト刑事 2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.90
21	22	ライデンファイターズ JET（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	4.85
22	18	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.84
23	15	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.82
24	21	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.42
25	25	スーパーリアル麻雀 P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	4.38

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution (Konami)	9.17
2	2	ビートマニア 3rd Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.33
3	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP)(セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	8.00
4	4	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.53
5	5	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.83
6	7	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.83
7	9	レーシングジャム・チャプター Ⅱ（2P／SDX）（コナミ） Racing Jam Chapter Ⅱ (2P/SDX) (Konami)	5.75
8	13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.62
9	10	セガラリー 2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.59
10	6	ガンメンウォーズ（ナムコ） Gunmen Wars (Namco)	5.38
11	15	オペレーションタイガー（タイトー） Operation Tiger (Taito)	5.33
12	12	デイトナUSA 2（DX／2P）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.31
13	19	電車でGO！ 2高速編 3000番台（タイトー） Go By Train 2 -3000 (Taito)	5.17
14	18	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.10
15	23	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.00
16	11	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	4.93
17	17	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	4.92

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.90
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.27
3	3	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	4.06

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.58
2	2	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.14
3	3	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	7.10
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.24
5	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.69

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

英文版業界ニュース

"Tekken 3", "House of the Dead" Top Annual Chart

After compiling yearly data (January–December 1998) of the *"Game Machine"* chart, Namco's "Tekken 3" appeared on the top of the video game software division chart, while Sega's "House of the Dead" topped the dedicated video game division chart. Since pinballs are not widely operated in Japan, there was not sufficient data. The "Other arcade games" category was headed by Atlus' "Print Club 2'.

Each game's point score is calculated by totalling the semi-monthly rating which is based on the income of each game of that title in 32 locations across Japan.

"Tekken 3" is a computer graphics (CG) fighting game using Namco's "System 12" board which was developed jointly with Sony Computer Entertainment (SCE). "Tekken 3" was shipped in March 1997, and its total shipments amounted to about 15,000 units in Japan and 20,000 units overseas. As it was also top in 1997, it means that "Tekken 3" has headed the chart for two years in a row.

"House of the Dead" is a CG gun game based on Sega's "Model 3" board. Shipped in March 1997, total shipments are said to have reached 1,600 units in Japan and 7,000 units overseas.

Atlus' "Print Club 2" is a photo sticker machine and the successor to "Print Club", and was shipped in December 1996. Reflecting its continuing popularity, a succession of similar photo sticker machines have been released by competitors.

The top 15 video game software, 15 dedicated videos and 7 other arcade games for 1998 are as follows. The titles with + mark are quiz or mahjong videos.

[Best Software 15]

1	Tekken 3 (Namco)	4,561
2	Virtua Striker 2 (incl. ver 98, Sega)	4,366
3	Strikers 1945 II (Psikyo)	2,622
4	King of Fighters 97 (SNK)	2,377
5	Super Real Mahjong P7+ (Seta)	2,295
6	NJ Prowrestling (Namco)	2,207
7	Marvel vs Capcom (Capcom)	2,171
8	Gallop Racer 2 (Tecmo)	2,163
9	Mahjong Hot Gimmick+ (Psikyo)	2,127
10	Street Fighter III 2nd Impact (Capcom)	2,093
11	Puzzle Bobble 4 (Taito)	1,934
12	Rival Schools (Capcom)	1,917
13	Last Blade (SNK)	1,855
14	Quiz My Angel 3+ (Namco)	1,712
15	Quiz My Angel 2+ (Namco)	1,709

[Best Dedicated Video 15]

1	House of the Dead (Sega)	3,334
2	Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	2,936
3	Get Bass (Sega)	2,931
4	Lost World (Sega)	2,719
5	Final Furlong (Namco)	2,414
6	Go By Train 2 (Taito)	2,367
7	Beat Mania 2nd Mix (Konami)	2,313
8	Virtua On 2 (Sega)	2,071
9	Sega Rally 2 (Sega)	2,069
10	Time Crisis 2 (Namco)	2,063
11	Harley Davidson & L. A. Riders (Sega)	2,034
12	Point Blank [Gun Ballet] (Namco)	1,977
13	Virtua Cop 2 (Sega)	1,958
14	Go By Train (Taito)	1,743
15	Rave Racer (Namco)	1,715

[Best Other Arcade Games 7]

1	Print Club 2 (Atlus)	3,534
2	Puri Puri Canvas (Konami)	2,254
3	Diary Shots (Taito)	1,849
4	Sticker Magic (I'max/Jaleco)	1,827
5	Street Snap (Towa Japan)	1,790
6	Star Audition (Namco)	1,721
7	Neo Print (SNK)	1,701

Future Of JAMMA's Asia AM Show In Doubt

At a meeting of directors held on December 16, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) authorized the report on "Asia Amusement Machine Show '98" (December 4–6, Shanghai, China). According to it, about 19,500 people visited the show, and played with Japan's new video and photo sticker machines. Hayao Nakayama, president of JAMMA, and other directors of the executive department, invited high government officials of the China Cultural Department, to exchange views and opinions.

Although 19 companies "exhibited" their products at 168 booth units of "Asia AM Show '98", this was not a "trade show" in the proper sense of the word. It was merely an event intended to let a limited number of Chinese people play with new videos and photo stickers, and appreciate how amusing they are. Although JAMMA has up till now disclosed the number of traders visiting its shows, it did not disclose the number of traders who visited the show in Shanghai.

Although not reported by JAMMA, in China there exist almost no arcades as called in the USA, Europe, Japan, Taiwan, etc. Those that are present are street locations, but there is no data about them and there are many unauthorized copies of video games. However, reflecting the intention of the Chinese government and local municipal authorities, gaming videos, etc. are prohibited. Although the elimination of counterfeit coin-op videos is a big problem in China, JAMMA does not yet seem serious about tackling the problem.

At the meeting of JAMMA directors, there arose an opinion that the Shanghai show should be the last "Asia AM Show" but the issue was carried over to the next meeting. If it is to be continued, either Seoul, Korea, or Taipei, Taiwan, will be chosen. This also was not decided. Many "exhibitors" do not regard the "Asia AM Show" to be of any importance and calls are steadily increasing for the show to be discontinued.

"Play Station" Sales Top 50M

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on December 21 that total shipments of its home video console "Play Station" had reached 50 million units by the day.

According to SCE, shipments of "Play Station" in Japan have reached 14.25 million units, those in North America 19.35 million units, and those in Europe 16.40 million units.

"Play Station" has been shipped since December 1994 in Japan, and in North America and Europe since September 1995.

Meanwhile, Sega's "Dream Cast" has been shipping since November 27, and 500,000 units are likely to be sold by the end of December 1998. According to the original plan, although Sega intended to ship 1 million units, NEC's graphic engine "Power VR2" has not been produced as scheduled and Sega was forced to halve shipments.

There remains a question: "Although 1 million units could have been sold, due to NEC's failure, only 500,000 units could be shipped. What legal steps will Sega take against NEC?" However, without referring to this, Sega only stated that it would ship 1 million units by March 1999, and "aim to attain sales of 10 million units within 2–3 years."

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Higashi Umeda Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/
© 1999 Amusement Press, Inc.

WARNING

"Puzz Loop" is an original product of Mitchell Corporation. The audio-visual, game system, and game play is fully copyrighted. We know that there are similar games from Asia titled "Lup Lup Loop" and "Funny Bobble".

These games are in violation of our rights. Any production, sale, use, distribution, import or export of similar games infringe our copyright and we shall take legal action against these violations.

MITCHELL CORPORATION
1-46-4 Asagaya-kita, Suginami-ku, Tokyo Japan 166
phone: 81-3-3223-2606
Fax: 81-3-3223-2703

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
TAITO NET G
レイクライシス
RAYCRISIS
新システム「TAITO G NET」第2弾!
TG
業界初!
短縮化、簡略化、拡張性、省資源性に優れた
カードメディアでゲームを供給する
新戦略システムボード「TAITO G NET」起動!
TAITO NET G
●カードタイプの記憶媒体(TAITO G CARD)を入れ替えるだけですぐにゲームを変えることができます。
もう面倒な基板の改造は必要なくなり、レイアウト変更もお手軽に行えます。
●シューティングアクションゲーム「カオスヒート」を皮切りに「レイクライシス」など様々なジャンルのゲームがTAITO G NETで登場します。従来のFX-1の1.5倍のパワーを持つCPUを活かしたハイパフォーマンスにご期待ください。
シングルプライズシリーズ 第3弾!
好評発売中!
GM
ジャンケンパワッチ!
大人から子供まで楽しめる
ジャンケンゲームの
プライズマシン
ボタン1個の簡単操作!
お楽しみは、単純方式の
タイミングゲーム!
大型の景品にも対応!
取り出し口が大きくなりました。
●サイズ:W640mm×D810mm×H1850mm ●重量:87kg
シングルメダルシリーズ 第5弾!
好評発売中!
GM
マーメイドキッス
Mermaid Kiss
海の中でも楽しくフィーバー!
メカリールの迫力で
カワイイ人魚の
虜になる!?
★メダルを打ち出すだけの
簡単操作で楽しめます!
★3連メカリール+液晶モニター
装備のダブル表示です。
★リーチ時にリール全体がせり出す
大迫力のメカニズムを
搭載しました。
●サイズ:W660mm×D710mm×H1640mm ●重量:93kg
SCメダルシリーズ 第4弾!
GM
近日登場!
はりきりジュニアベースボール
正統派の野球版メダルゲーム!
●サイズ:W470mm×D606mm×H1320mm ●重量:60kg
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
Real CG
Drive Game
Coming Soon
GM
TOYOTA NISSAN HONDA TAITO mazda MITSUBISHI SUBARU
BATTLE GEAR
バトルギア
究極のバトルがいま始まる・・・
The ultimate battle is started on...
株式会社タイトー
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1998
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
TG販売部/〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649